TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Año I Número 6 - 350 PTAS



Acaba con...
STRIDER 2
CHIKI-CHIKI BOYS
TWO CRUDE DUDES

¡Vuelta a la acción!
ROCKET KNIGHT
MICROMACHINES
CHUCK ROCK II
SHINOBI III
GENERAL KAOS

Comentamos los primeros títulos para Mega CD
ROAD AVENGER
JAGUAR XJ220
BATMAN RETURNS
FINAL FIGHT



Bubsy, The Bobcat

NACIDO PARA TRIUNFAR

TU MEGA DRIVE

M





ELEVADA A LA
AXIMA POTENCIA



REALIDAD ABSOLUTA

Enfrentate a un reproductor de Compact Disc. A personajes reales en un mundo igual que el tuyo a una velocidad instantánea. Es la realidad absoluta.

MEMORIA INTEGRAL

Consigue una Memoria RAM de 6 Megabits, 512 KBIT PCM, 126 KBIT memoria caché, y una respuesta de arranque de 1 MBIT BIOS. Juegos de **5000** MEGAS te irán abriendo paso. Es la memoria integral.

SONIDO TOTAL

Un sonido estéreo de 8 canales para reproducir la voz de personajes reales,sentir unos efectos de lujo, y dar caña a tus Compact Discs. Es el sonido total.



DRIVE

LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

¡Tan sólo un mes! 30 días faltan para que el sueño se haga realidad y para conocer los espectaculares juegos que te harán alucinar. ¿Podrás esperar tanto tiempo?

Walt Disney presenta su proyecto más ambicioso en cuanto a videojuegos se refiere para disfrute de todos los aficionados: ALADDIN. ¡No puedes perdertelo!



El más gracioso, el más ingenioso, el gato que ha nacido para triunfar, nos cuenta, en exclusiva, sus proyectos más ambiciosos. Es Bubsy, el nuevo personaje de Accolade.

NOVEDADES

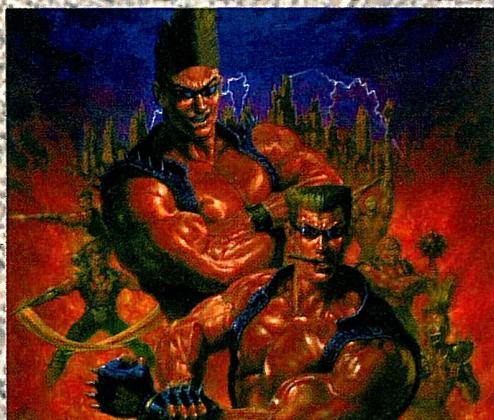


TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García Díaz
Redacción: Pilar Glez. Manjavacas, Francisco Javier Bautista Martín, José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Dimas F. Gorostarzu, María Alba
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: Javier Abad Martínez, A. Dos Santos, Jose A. Gallego.
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Rio, M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel.: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España
Depósito Legal: M-2108- 1993

Año 1 - Nº 6 Septiembre 1993



Todas las claves y triquiñuelas para llegar hasta el final y conocer a fondo los secretos de cuatro juegos que han hecho historia por su genialidad.



UN MES DE LUJO

No sabemos si os habéis percatado ya, pero este mes de Septiembre se nos presenta auténticamente excepcional. Y no sólo porque el lanzamiento del Mega CD es ya algo inminente, sino porque los juegos con los que las diferentes compañías han tenido a bien lanzar son totalmente de lujo.

Empezamos la lista con Bubsy, un personaje de esos que dejan huella y que se convierten en excusa perfecta para comprarse una consola. Bubsy tiene la clara intención de conseguir eclipsar a Sonic, lo cual demuestra claramente la desfachatez de este gato montés al que ilusiones, desde luego, no le faltan.

Y si importante es este personaje, iros quedando también con el nombre de Sparkster, porque este ratoncillo protagonista de Rocket Knight Adventures va a dar mucho, pero que mucho que hablar en Mega Drive. Konami -nada más y nada menos-, se va a encargar personalmente de que esto suceda así.

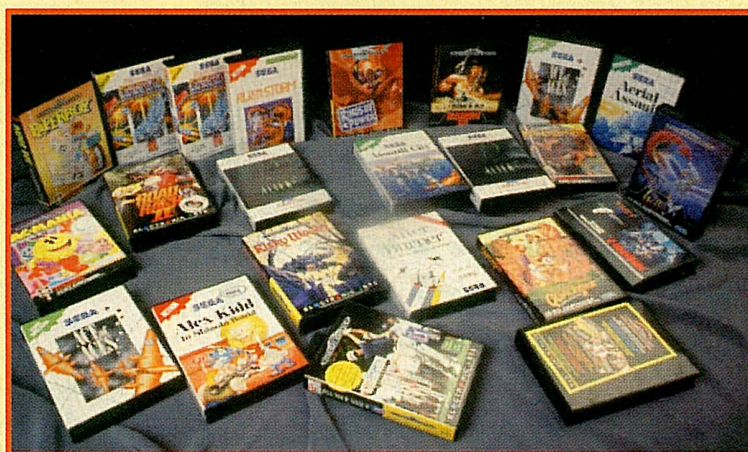
Pero estos dos increibles títulos no son más que la punta de un iceberg en el que se esconden nombres como Batman Returns, Final Fight o Road Avenger para Mega CD, y otros "jueguecillos" sin importancia como Chuck Rock 2, Micromachines o Shinoby III para Mega Drive.

Como veis Septiembre se presenta de una manera inmejorable y abolutamente espectacular para los amantes de Sega.

Enhorabuena a todos.

SEGA EUROPA PRODUCIRÁ SUS PROPIOS CARTUCHOS

En una acción casi sorpresa, **Sega Europa** anunció la pasada semana que a partir de ahora llevará la **producción de sus propios cartuchos.** Esta decisión tuvo su origen en las gestiones entre la firma japonesa y el director de Sega en Alemania, Winrich Derlien.



Hasta hace bien poco, Europa recibía los cartuchos **directamente desde Japón** y, como podéis imaginar, esto originaba retrasos debido a la enorme distancia, y también dejaba a Sega Europa con ciertas carencias en el control de la distribución.

A partir de ahora, Sega Europa llegará a ejercer un papel más importante en el mercado, lo cual será bien recibido, tanto por los licenciatarios de software como por los comerciantes. Al parecer, los beneficios económicos no serán excesivos -por lo que es muy probable que esta maniobra no afecte al precio de los cartuchos-, pero se avanzará mucho en cuanto a la rapidez con la que los juegos llegarán a Europa y, por tanto, a España.

ETERNAL CHAMPIONS: MAMPORROS PARA LA ETERNIDAD



Eternamente agradecidos y ¡uf! eternamente doloridos (especialmente si usamos el Activator) quedaremos los usuarios de Mega Drive al echar unas cuantas partidas al **«Eternal Champions»,** un auténtico bombazo de Sega que se aproxima a pasos agigantados y que nos va a proponer una verdadera lucha a muerte entre **once jugadores** dispuestos a partirles el espinazo a todos sus adversarios.

Entre las características más sobresalientes de este juego se incluyen las **repeticiones a cámara lenta de los combates,** así como el **Dynamic Play Adjustment,** un sistema que ajusta automáticamente el nivel de dificultad según la habilidad del jugador. Además, las tres velocidades de juego hacen que la acción se desarrolle a un ritmo entre rápido y trepidante.

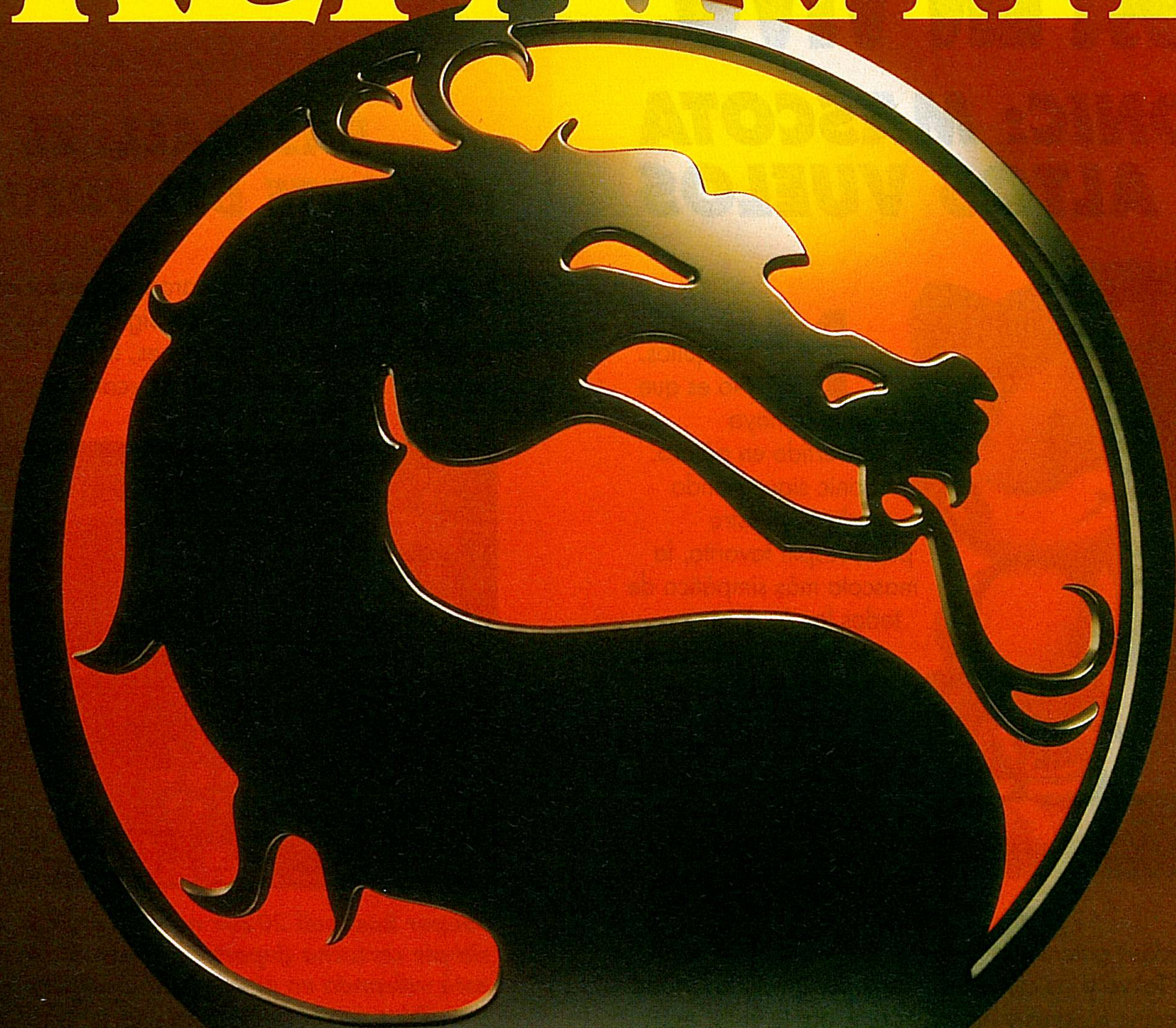


Sus más de 35 movimientos hacen recomendable el uso del **pad especial de seis botones** que saldrá a la venta casi al mismo tiempo que el juego.

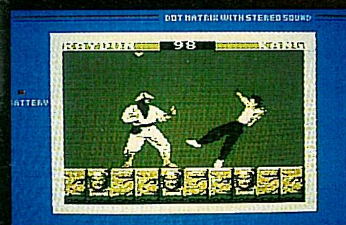
Escogidos entre los mejores, estos luchadores tratarán denodadamente de tratarán de conquistar el título de **Campeón Eterno.**

Ya sabéis: ¡No hay tregua en la Mega Drive!

¡PREPARATE!



MORTAL KOMBAT®



Versión GAMEBOY®



Versión MEGA DRIVE™



Versión GAME GEAR™



Versión SUPER NINTENDO®

LUNES MORTAL

13 de Septiembre, 1993

Distribuido por:

ArcadiA software, s.a.

AKklaim entertainment, inc.

AD Agencia de Diseño

SONIC: MASCOTA DE ALTOS VUELOS



No, tranquilos. No es que Sonic se haya convertido en pájaro. Sonic sigue siendo todavía nuestro puercoespín favorito, la mascota más simpática de todos los tiempos.

Lo que ha ocurrido en realidad es que una compañía aérea japonesa, la **JAL,** ha comenzado a obsequiar a los pasajeros de clase preferente con una consola portátil **Game Gear.**

Esta novedosa galantería de la JAL se ha establecido en vuelos entre Tokyo y las ciudades más importantes de Europa y América, como Londres y Nueva York y, por lo visto, esta compañía japonesa está muy esperanzada en que las pequeñas de Sega atraigan un **mayor volumen de negocio** dentro de este competitivo mercado.

Sin embargo, y muy a nuestro pesar, entorno a esta decisión existe **división de opiniones** ya que, al parecer, el uso de objetos electrónicos en los aviones **puede afectar a la seguridad.** Algunas compañías ya han prohibido cualquier tipo de tecnología a bordo, como videojuegos, radios o teléfonos portátiles. El motivo es que parece claro que las radiaciones electromagnéticas afectan a la computadora del avión y a los sistemas de comunicación.

En fin. Como véis, nunca llueve a gusto de todos...



BASEBALL: EL DEPORTE DEL FUTURO

Seguro que te has parado a pensar cómo serán los edificios del siglo XXI, los ordenadores, los coches, incluso las personas, pero... ¿y el deporte? ¿cambiarán mucho las normas y la indumentaria de los deportistas que conocemos hoy en día? Pues por si acaso tu imaginación no va muy allá, **Electronic Arts** ha anunciado el lanzamiento de **«Super Baseball 2020» para Mega Drive,** un cartucho de **16 Megas** que responde a muchas de nuestras preguntas.



«Super Baseball 2020» no va a ser un simple cartucho deportivo. Electronic Arts se está volcando en él y le está incorporado increíbles novedades.

El juego, disponible para el próximo mes de **septiembre,** transcurre en el siglo venidero. Con una particular visión del futuro, sus autores han transformado algunas reglas del baseball, como por ejemplo, que los equipos lo compongan hombres, mujeres e incluso robots.

Hay **dos ligas y doce equipos,** cada uno de ellos posee un jugador que tiene la oportunidad de fortalecer a su grupo obteniendo dinero por sus mejores jugadas. Cada vez que el jugador llegue a una base, haga una carrera o realice cualquier otra buena acción ganará dinero extra que puede usarse para dar poder a los pitchers o bateadores.

En definitiva, «Super baseball 2020» es un **divertido** juego deportivo, de **gráficos superiores, grandes sprites** y con un ligero toque **arcade.** Te lo dijimos, ¡es el juego del futuro!

A LA HORA DE CREAR NUESTRO ULTIMO JUEGO DE 16 MEGAS, PENSAMOS CONTRATAR A LA MAS FAMOSA ESTRELLA DE HOLLYWOOD, PERO COMO NO NOS LO PODIAMOS PERMITIR, NOS TUVIMOS QUE CONFORMAR CON UN SARNOSO, ESCUALIDO Y PULGOSO GATO MONTES LLAMADO



BUBSY

In: CLAWS ENCOUNTERS of the FURRED KIND

ACCOLADE™

Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.

Entrevista con Tomikazu Kirita, Director del Departamento de Desarrollo de Konami.

"KONAMI TIENE MUCHO QUE APORTAR"

Con el próximo lanzamiento de «Rocket Knight Adventures», Konami ha entrado de lleno en el mercado de Sega y ha visto cumplido su mayor deseo: ofrecerles a los usuarios de la Mega Drive algo diferente a lo visto hasta ahora. Por eso te aseguramos que las aventuras de este simpático roedor llamado Sparkster, -mitad ratón, mitad caballero andante-, hará las delicias de los amantes de los juegos de aventuras a partir de este verano. Según nos explicó el director general del departamento de Investigación y Desarrollo de Konami, Tomikazu Kirita, «Rocket Knight Adventures», -el cartucho que protagoniza este nuevo héroe-, será el primero de una larga lista de títulos que la compañía japonesa piensa lanzar a lo largo de los próximos meses para la grande de Sega. Sin duda, se avecinan tiempos mejores.

De todos los juegos que Konami está programando en este momento para Mega Drive, ¿hay alguno diferente de sus habituales juegos de arcade y plataformas, como por ejemplo de aventuras o deportes?

"Ahora mismo estamos programando «Castlevania», «TMHT», «Lethal Enforcers» y muchos más. Dentro del género deportivo estamos diseñando un cartucho de baloncesto que va a constituir toda una novedad, con un juego muy rápido y emocionante.

Por otra parte, la versión para recreativa de «Lethal Enforcers» también está siendo convertida íntegramente a la Mega Drive."

¿Qué supone trabajar al mismo tiempo para dos compañías como Sega y Nintendo, que tienen un concepto diferente de la programación? ¿Han tenido problemas con alguna licencia en particular?

"Nos sentimos muy agradecidos por la colaboración de ambas compañías. Esperamos que todas sus consolas se extiendan aún más por el mundo, puesto que estamos haciendo juegos para las dos empresas. Eso hará que cada vez más jugadores aprecien nuestros cartuchos. En cuanto a políticas comerciales, Sega tiende a poner unos precios más baratos, debido a la diferente naturaleza de sus contratos. En cualquier caso, por el momento no hemos tenido ningún problema con ninguna de las dos compañías."

¿Han pensado alguna vez en programar juegos para Mega CD?

"Ahora mismo estamos programando «Lethal Enforcers» . A partir de él, seguiremos haciendo grandes juegos para este formato."

¿Qué opinión tiene del mercado español de videojuegos y, concretamente, de la posición que en él ocupa Sega en estos momentos?

"Pensamos que el mercado español es muy prometedor.

Esperamos que nuestros juegos sean cada vez mejor acogidos por el público de este país."

¿Han pensado programar juegos para Master System y Game Gear? ¿Qué futuro les ven a esas consolas?

"No tenemos ningún plan a ese respecto. Sin embargo, seguimos con mucha atención la evolución de esas dos consolas en el mercado."



Sparkster, protagonista de Rocket Knight Adventures, será el nuevo estandarte de Konami.

¿Cree que el futuro del videojuego estará íntimamente unido al de los formatos CD y las consolas de 32 bits? ¿Cómo participará Konami en esa evolución?

"Pensamos que vamos a tener mucho que aportar. Intentaremos hacer cada vez mejores juegos para adaptarnos a los nuevos tiempos."

Si tienes un ordenador PC



te ofrece PCBASKET



Revive los Play-Offs'93 con el programa de baloncesto más completo para ordenarores PC y compatibles

PC BASKET requiere PC 286 (AT) o superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad. Incluye disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.

Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs '93.

El programa facilita información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.

Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.

Revive los Play-Offs '93 por el título. Consigue que tu equipo gane en cuartos de final, semifinales y final.

Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...

En PCBASKET tomas todas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Solicita PCBASKET (1.995.-Ptas) enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Si deseo recibir PCBASKET en el domicilio que les indico.
P.V.P. 1.995.- (+255 ptas. de gastos de envio)

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad...
Provincia.......................Código Postal..................
Fecha de nacimiento........../........../..........DNI.......................
Teléfono...
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra Reembolso ❑ Adjunto cheque
❑ Visa ❑ American Express

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../........../..........

Rellena y envia este cupón hoy mismo a:

DINAMIC MULTIMEDIA
C/ Ciruelos,4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

NOTA: Dinamic Multimedia es la única entidad responsable de la venta y envio de PCBASKET.

TS

NUEVAS AVENTURAS PSYGNOSIS

Las nuevas aventuras de la mascota más reciente de Psygonisis, Puggsy, están a punto de lanzarse al mercado. **«Puggsy»,** que prepara su salida en **Mega Drive,** es un amigo realmente inteligente, pero con una apariencia un poco extraña (algo así como una masa con forma de pera). Su mayor ilusión en la vida es comer, beber y volar en su nave espacial. Pero, un mal día, por casualidades de la vida, se encuentra perdido en una tierra llena de seres hostiles. Cualquiera de los cuarenta objetos que encuentre (hachas, pistolas de agua, velas,...) serán muy útiles para derrotar a los más de cien enemigos que intentarán eliminarle. Con **51 niveles de juego desarrollados en 17 lugares diferentes**, ten por seguro que no hay lugar para el aburrimiento en este juego. ¡Prepárate!





SONIC CHAOS

No nos podía defraudar. Dentro de poco podrás disfrutar de una nueva y rapidísima aventura de Sonic. Para más señas, **«Sonic Chaos»** en **Game Gear.**

Una vez más, nuestro puercoespín preferido y su inseparable amigo Tails tendrán que enfrentarse al **Doctor Robotnik,** que vuelve con sus viejas y endemoniadas triquiñuelas . «Sonic Chaos» es un juego de los que hacen historia, lleno de niveles, fases, esmeraldas y mucha, mucha acción. Por supuesto, seguiremos contándoos más cosas acerca de este juegazo.



LO NUEVO DE ELECTRONIC ARTS

Aquí las tienes, las novedades, lo último que Electronic Arts ha sacado para la grande de Sega. Según nos informaron Paul Jackson y David Wilson, responsables de la compañía americana, pronto tendremos entre nosotros títulos muy sabrosos.

Para empezar, llega la **tercera parte** de las divertidísimas aventuras del **superagente James Pond.** Al parecer este simpático pescadito llega con más marcha y más acción en esta última entrega. **«General Chaos»,** el juego de guerra más divertido de todos los tiempos, del que tienes más información en nuestras páginas de novedades, estará listo casi con toda seguridad para el mes de septiembre.



Jackson y Wilson nos anunciaron además la próxima aparición de dos cartuchos deportivos.

Todavía sin confirmar la fecha de salida, tenemos **«College Football»** que, como puedes imaginar, está basado en el mejor fútbol que se practica en las universidades americanas.

También será lanzado al mercado el próximo mes de noviembre uno de los cartuchos más alucinantes que sobre **soccer europeo** se han hecho hasta ahora. Aunque todavía no conocemos su nombre definitivo, sí podemos adelantarte que posee un enorme repertorio de patadas (al balón claro), y golpes (de efecto, por supuesto), así como una alucinante panorámica diagonal, movimientos muy realistas, sensacional sonido y la posibilidad de ver en pantalla hasta ocho jugadores. ¡Increíble pero cierto!

Y más cierto aún es el nuevo **pad para cuatro jugadores** especial para disfrutar en compañía los juegos de Electronic Arts. Con él nuestras partidas serán el colmo de la diversión. ¿A que no te esperabas tanto despliegue, eh?

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

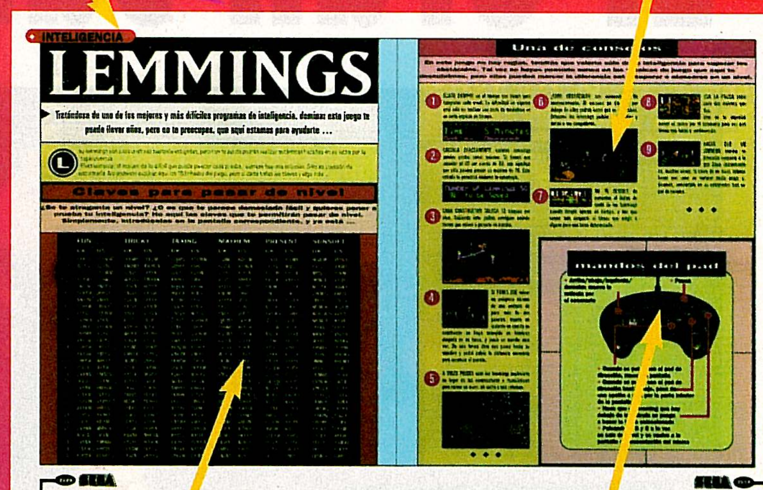
¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.



- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..

Dirección:..

Localidad:........................ Provincia:....................

Código Postal:.................Teléfono:....................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.

❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.

❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

TS Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

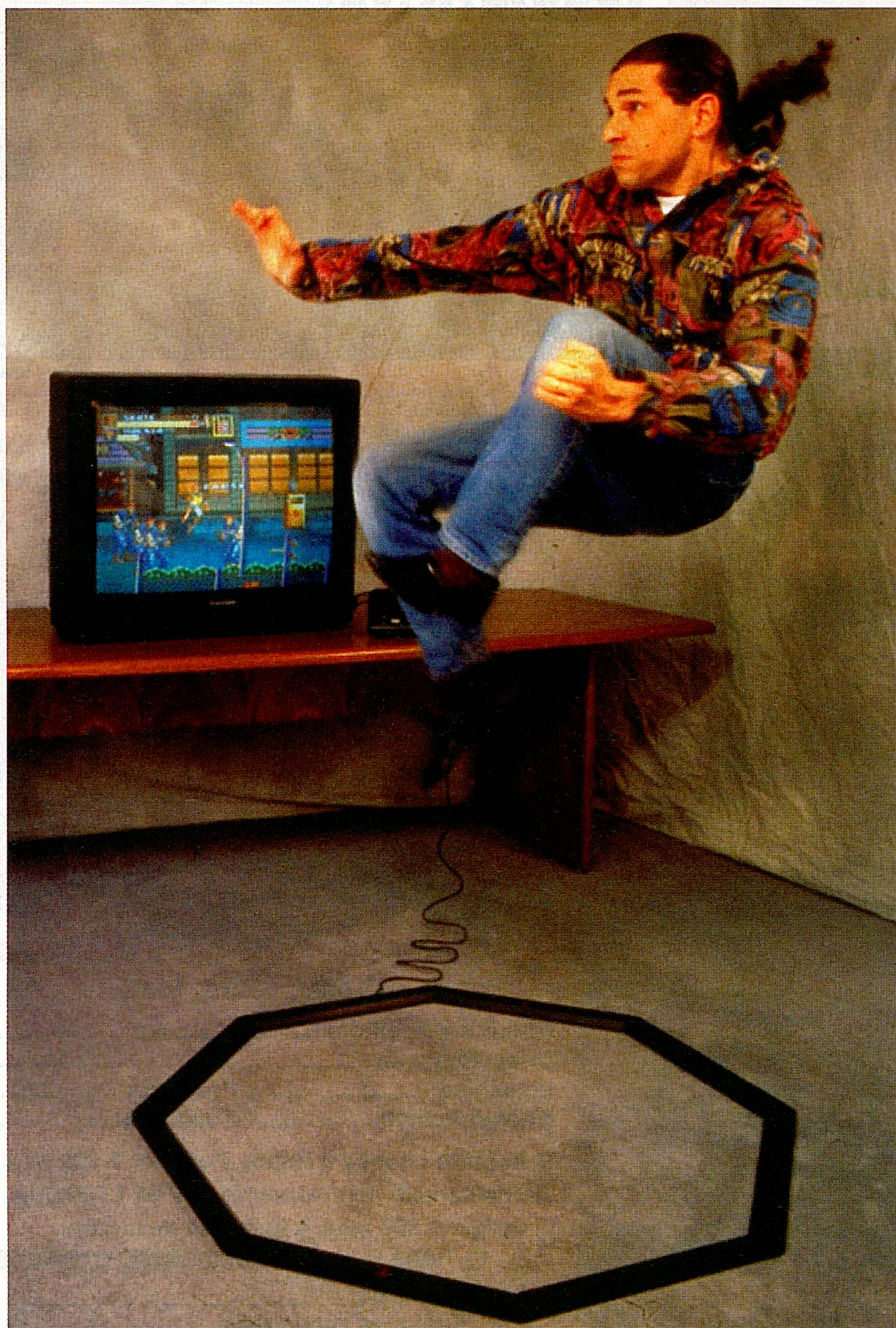
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

Activator: El Gran Salto de Sega

Atentos a este bombazo, amigos, porque ya se ha acabado aquello de echar barriga y contemplar tranquilamente cómo matan al héroe de vuestro juego favorito. A partir de ahora, vais a tener que dar el do de pecho y batiros vosotros mismos con toda esa panda de granujas. No, no estamos hablando de ningún sueño, estamos hablando de una sensacional realidad: el nuevo Activator de Sega, el primer aparato que traslada los movimientos reales del jugador directamente al personaje que se encuentra en la pantalla de la consola. Asombroso, ¿verdad?





PANTALLAS STREETS OF RAGE II

Las posibilidades del Activator son increíbles. ¿Os imagináis limpiando personalmente las calles de «Street of Rage 2»?



PANTALLAS STREETS OF RAGE II

Sega, una vez más, ha vuelto a sorprendernos a todos. En esta ocasión lo ha hecho con este curiosísimo aparato que responde al nombre de Activator y que, sin duda, se ha convertido en el acontecimiento consolero del año -después del lanzamiento del Mega CD 2, claro-.

Pero, ¿en qué consiste exactamente el Activator?. Pues se trata ni más ni menos que de un sistema mediante el cual se pueden **trasladar tus movimientos directamente a los de un personaje de un juego.** Realmente orprendente, ¿no?

Pues la realidad es que esa función aparentemente tan compleja la realiza un simple **aparato de forma octogonal, que se coloca en el suelo y se conecta a una Mega Drive normal y corriente.** A continuación, lo único que tendréis que hacer es meteros dentro de él, empezar a moveros y alucinar un poquito con todos los juegos de esa consola. Eso sí, ahora, en vez de castigaros las yemas de los dedos lo que tendréis que hacer será sudar la gota gorda lanzando al aire patadas, puñetazos... ¡¡se acabó para siempre el oir que jugando a la consola no se hace deporte!!

Cualquier Mega Drive sirve para conectar este alucinante periférico con el cual tus juegos ya no volverán a ser los mismos.

El Activator saldrá pronto a la venta con dos juegos especialmente diseñados para él: **«Bounty Hunter» y «Air Drums».**

«Bounty Hunter» **es un juego ambientado en el futuro,** donde tendréis que perseguir a una banda de malhechores usando armas y poniendo a prueba vuestras dotres en las artes marciales (pero ahora de verdad).

Por su parte, «Air Drums» es un curioso simulador que **os permitirá tocar una batería "invisible"** moviendo las manos y los pies rítmicamente. ¡Qué pasada!

Una nueva dimensión

Como os podéis imaginar, con este aparato, los futuros juegos de Mega Drive adquieren una nueva dimensión, y todos los que hasta ahora os tenían horas y horas sentados en una silla os darán una "marcha" increíble. Así, imaginaos lo que puede ser jugar a **«Eternal Champions»**, -ese fantástico juego de lucha que se avecina-, arreando mamporros a diestro y siniestro, limpiar personalmente las calles de **«Streets of Rage 2»**, o dar volantazos en **«Super Monaco GP»...**

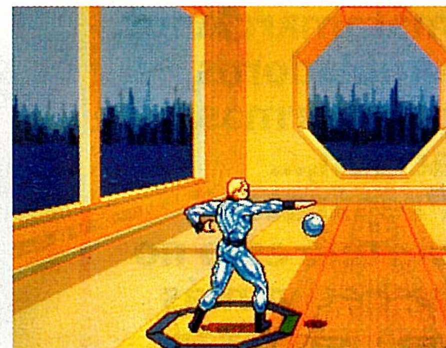
Pero no queda ahí la cosa. Si conectáis **dos Activators a la vez,** podréis jugar a todos los juegos con opción de dos jugadores.

Activator saldrá muy pronto a la venta en U.S.A. a un precio de unas 10.000 pesetas.

Simple pero alucinante

Esta maravilla de la técnica funciona de la siguiente manera. Lleva **ocho módulos engranados**, cada uno de los cuales proyecta **un rayo de luz infrarrojo que se combina con los demás para formar un círculo de luz invisible alrededor del jugador.** Cuando éste se mueve o salta, se produce el mismo efecto que si pulsara los botones del pad. Sencillo, ¿verdad?

Los responsables de Sega tienen depositadas unas grandes esperanzas en este nuevo periférico. Según **Steve Payne, director de la división de CD y nuevos productos,** *"la expresión corporal es algo natural en el ser humano. Ese es el principio que nos inspiró a la hora de diseñar el Activator. Gracias a él, se podrán experimentar las más* ***intensas emociones*** *posibles ante un videojuego. Además, de esta*



PANTALLAS BOUNTY HUNTER

Bounty Hunter es uno de los primeros juegos que se han diseñado para aprovechar las posibilidades del Activator.

forma los jugadores tendrán mayor motivo para comprarse una Mega Drive, que es la mejor consola de 16 bits".

El Activator saldrá prácticamente ya a la venta en Estados Unidos a un precio de 80 dólares (unas **10.000 pesetas**).

Paciencia, chicos, que también vendrá pronto a España... tranquilos...

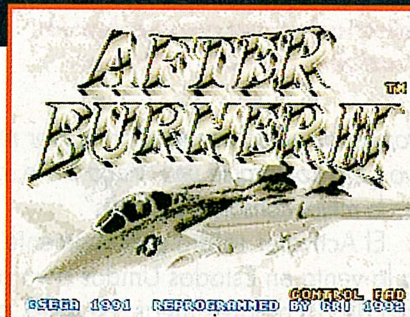
Falta 1 Mes

Ya están aquí...

¡La espera está llegando a su fin! El Mega CD está cada día más cerca. Y la nueva máquina de Sega viene pegando fuerte con una primera lista de juegos en la que tienes de todo: matamarcianos, simuladores, plataformas, acción,... Prepárate, porque esto no ha hecho más que empezar.



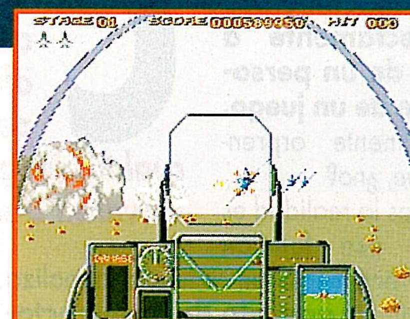
AFTER BURNER III



«After Burner» es, con seguridad, uno de los títulos más emblemáticos de la historia de las consolas.

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: SIMULADOR
PROGRAMADORES: CRI

El clásico «After Burner» no podía perderse el estreno del Mega CD y aprovecha la ocasión para presentarnos su tercera parte que, pese al dicho, estamos seguros de que será la mejor de todas. Los amigos de los simuladores podrán disfrutar de nuevos e interesantes elementos proporcionados por la potencia CD. Si te gustaron sus "hermanos", este te enamorará.



Explosiones tan impresionantes como las reales y acción desbocada son sólo algunas de sus virtudes.

BLACKHOLE ASSAULT



Antes de cada enfrentamiento, la computadora te ofrecerá toda la información necesaria para vencer.

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: ACCIÓN
PROGRAMADORES: MICRONET

Los alienígenas Akirovs han decidido tomarse venganza de la derrota que la Tierra les endosó hace cuarenta años. Sus temibles Robots sólo pueden ser frenados por los C.A.M. (Máquina Antropomórfica Cibernética) y tú serás el encargado de manejar sus fantásticos poderes. La gran lucha por toda la Galaxia va a comenzar y, esta vez, sí que no puedes perder.



Este "agujero negro" está en la línea de los juegos de lucha, pero con una visión innovadora.

CHUCK ROCK





Las diferencias básicas con anteriores programas radican en sus nuevas dificultades, además de en una increíble realización gráfica.

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS
PROGRAMADORES: MICRONET

La bella mujer de Chuck ha sido secuestrada por el malvado Brick Jagger y ahora nuestro barrigudo troglodita inicia la tortuosa búsqueda de su querida Ofelia. Dinosaurios, precipicios, tribus hostiles, pajarracos... serán una pequeña parte de los obstáculos que Chuck tendrá que superar, pero nuestro héroe hará de barriga, corazón. Ahora en CD, una de las aventuras más divertidas de Mega Drive.

HOOK

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS
PROGRAMADORES: SONY IMAGESOFT

Peter Pan, el personaje creado por Walt Disney, no ha perdido la oportunidad de presentarnos su bella historia en un brillante juego de plataformas que combina unos cuidadísimos gráficos con una interesante estructura argumental. Si te gustó la historia, esta versión, nada convencional, te encantará.





El Capitán Garfio, Campanilla, Wendy y Smith te acompañarán en esta alucinante y bella aventura creada por Sony para tu CD.

NIGHT STRIKER



Disparar y conducir a más de 300 Km/h no es sencillo y mucho menos cuando te atacan por todas partes.

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: SIMULADOR
PROGRAMADORES: TAITO

Si lo que estabas buscando era un simulador de carreras enloquecedoras a través de circuitos del futuro, persiguiendo a toda una banda de terroristas y salvando una infinidad de obstáculos y dificultades, estamos seguros de que «Night Striker» te encantará. Un CD extraño y trepidante, mezcla de "beat' em up" y simulador de carreras, que despertará enfrentadas pasiones.



Escenarios futuristas y grandiosos al estilo «Blade Runner». Una auténtica sensación.



NIGHT TRAP



El Mega CD ofrece posibilidades hasta ahora totalmente desconocidas y sumamente esperanzadoras.

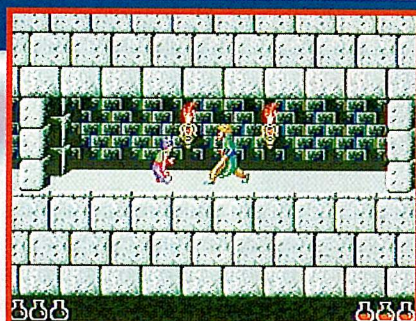
COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: AVENTURA INTERACTIVA
PROGRAMADORES: DIGITAL PICTURES

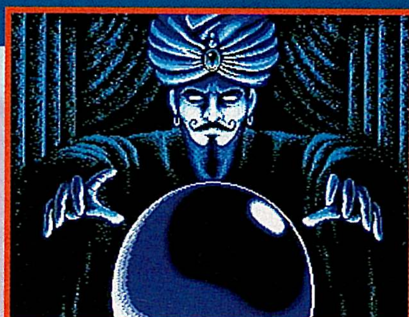
Tras una serie de desapariciones misteriosas en el vecindario, las Fuerzas Especiales creen que la familia Martin será la próxima víctima. Ahora tendrás que evitarlo activando trampas y otros resortes dispuestos en la casa. «Night Trap» es el juego interactivo hecho con imágenes reales digitalizadas, una película de hora y media con actores reales para tu CD.



Con «Night Trap» sentirás como tener el cine en casa. ¡Qué más se puede pedir!

PRINCE OF PERSIA





Ambientes de las Mil y Una Noches para uno de los juegos de plataformas más legendarios y atractivos de la historia de las consolas.

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS
PROGRAMADORES: JORDAN-MECHNER

Después de arrasar por allí por donde ha pasado, «Prince of Persia» ha decidido ampliar las miras de su sensacional aventura y darse un gustazo deleitándonos ahora en CD. El Rey de las plataformas presenta un aspecto más cuidado y espectacular que en Mega Drive, pero manteniendo su fantástico nivel de jugabilidad. La lucha por el Trono núnca fue tan apasionante.

ROBO ALESTE

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: MATAMARCIANOS
PROGRAMADORES: COMPILE

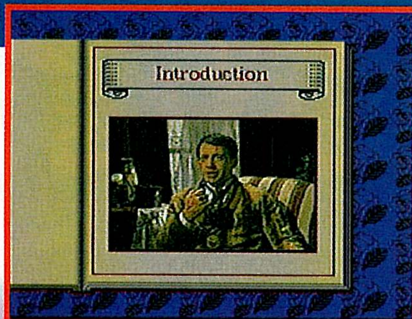
¿Un robot matando marcianos?. Ese debe ser «Robo Aleste», sin duda, uno de los matamarcianos más apreciados por los aficionados al género. Los motivos están claros, pues sus efectos zoom, sus gráficos novedosos y su acción desenfrenada son armas poderosas y muy convincentes. Enemigos de todas las formas y colores jamás detendrán al Robot Samurai programado para vencer y divertir.





Además de unas portentosas rotaciones y efectos zoom, este matamarcianos cuenta con una calidad técnica única en su género.

SHERLOCK HOLMES



Este CD refleja a la perfección el ambiente de los relatos del maestro de la deducción.

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: AVENTURA INTERACTIVA
PROGRAMADORES: ICOM

Metido en la piel del detective más famoso de todos los tiempo, deberás resolver los más complicados y extraños casos acontecidos en la ciudad de Londres. Esta aventura interactiva pondrá a prueba tu sexto sentido, tus dotes de deducción y ,sobre todo, tu capacidad para descartar las falsas pistas sembradas por los criminales... Elemental, querido Watson.



El sentido de la orientación y tu capacidad de deducción son tus armas más poderosas.

SOL FEACE


Hasta los más expertos matamarcianos se verán desbordados por la enloquecedora acción.

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: MATAMARCIANOS
PROGRAMADORES: WOLF TEAM

A los mandos de una portentosa nave espacial deberás liberar la Tierra de un inmenso ejército extraterrestre. Tu misión no será nada fácil porque los invasores poseen una tecnología superior y su número de naves parece inagotable. «Sol-Feace» es la octava maravilla de los matamarcianos convencionales, un prodigio de imaginación, una trepidante aventura en CD.


Nunca pudiste imaginar un ejército de naves enemigas tan numeroso y amenazante.

THUNDERHAWK

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: SIMULADOR
PROGRAMADORES: CORE

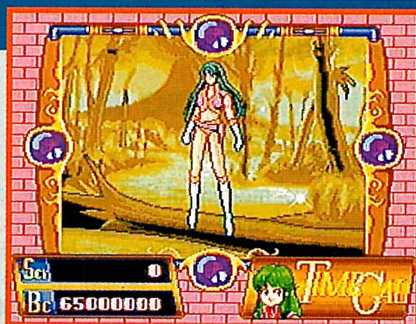
Pilotar un helicóptero Apache y completar las más increíbles misiones son tareas de auténticos héroes y fundamentales para la supervivencia del país. Te verás sólo ante el peligro, pero con el apoyo de la tecnología más avanzada y el equipo de tierra más experimentado del Planeta. Así que ya sabes, de tí depende aceptar el reto «Thunderhawk».





A los mandos de un manejable helicóptero Apache, deberás completar las más arriesgadas misiones y regresar después a tu base.

TIME GAL



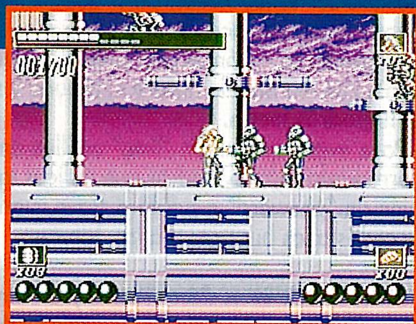


El viaje por todas las épocas de la historia le proporcionará a Time Gal la posibilidad de vivir una odisea sin precedentes en juegos.

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: ACCIÓN
PROGRAMADORES: RENOVATION

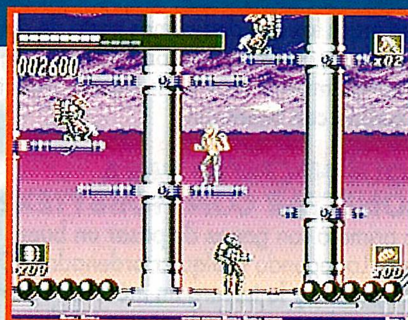
«Time Gal» es una muchacha enfrascada en una alucinante aventura a través del tiempo gracias a una prodigiosa Máquina. En este singular juego de acción disfrutarás de unas animaciones realmente geniales, auténticos dibujos animados japoneses que manejarás con una mecánica similar a la del «Road Avenger». «Time Gal» puede convertirse en la sensación del 93.

WOLFCHILD


La persecución del malvado Draxx es una tarea de titanes, pero ¡no desistas! El mundo confía en ti.

COMPAÑÍA: SEGA
TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS
PROGRAMADORES: CORE

Un grupo terrorista se apodera del resultado de una investigación genética que permite al hombre transformarse en otros animales. La única forma de impedir que conquisten la Tierra será experimentar sobre tí el proyecto "WolfChild". Ahora, como hombre-lobo que eres, ábrete paso a través de sus nueve intensas fases llenas de trampas mortales y peligrosos mutantes.


Wolf Child es uno de los juegos de plataformas más originales e impactantes del 93.

TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas **-Nintendo Acción, Hobby Consolas, TodoSega, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato.** Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V23bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ella de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último.**

Consultorio: **podrás hacer preguntas y obtener respuestas** de tus temas favoritos.

Revistas: permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

Diálogos: podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...? ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios.**

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

Mensajería y buzones: podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados: Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo.**

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo.**

Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX.Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#

Disney Conquista la Mega Drive



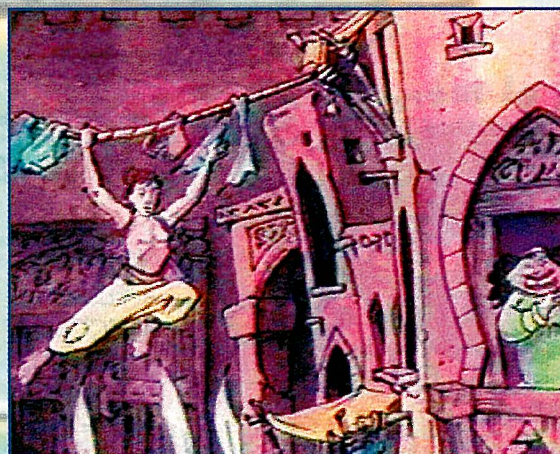
Aladdin

Hasta ahora estábamos acostumbrados a que las productoras cinematográficas concedieran sus licencias a las compañías fabricantes de videojuegos, y les dieran total libertad para desarrollar el cartucho a su gusto.

En esta ocasión, para bien de todos los jugones de Mega Drive, Disney se ha visto involucrada en el proyecto de Aladdin desde el principio hasta el final.

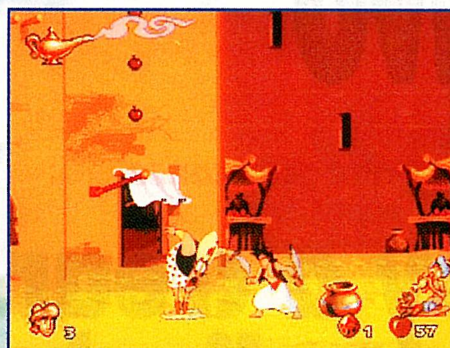
¿Qué significa eso? Ni más ni menos, que toda la calidad de la película Aladino se va a ver fielmente reflejada en un sensacional cartucho que está desarrollando Virgin Games para Mega Drive.

Y explicamos por qué: se están combinando un total de **16 megas de acción, animación y escenas cinematográficas** para crear lo que, según sus programadores, "no se ha visto nunca hasta ahora en la pantalla de una consola". Para ello, un equipo de animadores de Disney está **creando escenas originales para el juego**, sirviéndose de la tecnología revolucionaria de **Virgin Software.** Este proceso sigue las mismas etapas que la producción de una película de dibujos animados, es decir, **se han dibujado bocetos de personajes utilizando modelos de personas reales.** Luego se han creado **las secuencias intermedias de animación** y finalmente, **se han retocado las imágenes** para darles el mejor aspecto posible.



El resultado de todo esto es la **trepidante animación de Aladino: 60 imágenes por segundo,** teniendo en cuenta las 30 que habitualmente se emplean en televisión y las 24 de la película. Esto significa no sólo que se mueve a una velocidad de vértigo, sino que el juego presenta un aspecto casi inmejorable. Si a ello añadimos que se han







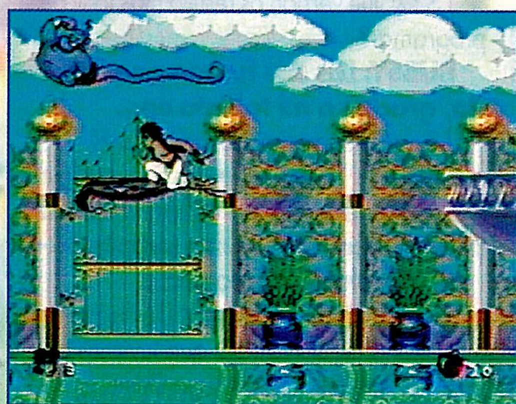
«Aladdin» cuenta con un movimiento de 60 imágenes por segundo. Sencillamente espectacular.

¡Vaya sorpresa se ha llevado esta buena señora al tender la ropa! El mismísimo héroe del juego aparece "recién planchado".

introducido **fragmentos de la banda sonora de la película,** os habréis dado ya cuenta de que os encontráis no sólo ante una magnífica conversión, sino ante **una joya del videojuego.**

Diversión ante todo.

Dejando aparte su calidad técnica, debemos decir que Aladdin es sin duda uno de los mejores juegos que van a aparecer los



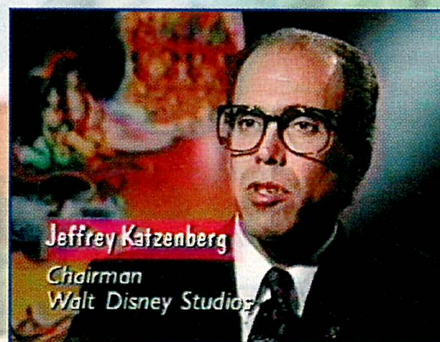
próximos meses en Mega Drive.

Toda la acción se desarrolla en la ciudad natal de Aladino, **Agrabah,** donde los personajes de la película -el Sultán, la Princesa y el Mono Abu- se han unido a otros que no conocíamos hasta ahora para producir **más emoción,** e incluso alguna que otra carcajada, (como, por ejemplo, cuando Aladino se pone a saltar a la pata coja después de quemarse un pie).

Cuando hayáis visto la película -que seguro la veréis-, os resultarán familiares muchos de los escenarios del juego, pero también os daréis cuenta de que se han introducido



En «Aladdin» para Mega Drive se van a combinar escenas cinematográficas con otras creadas especialmente para el juego con 16 megas de acción y animación. ¡Una auténtica pasada!

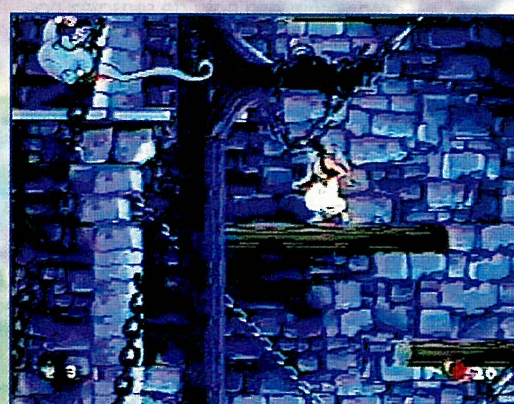


El presidente de Walt Disney Studio es un hombre acostumbrado al éxito, pero «Aladdin» va a superar todo lo visto hasta ahora de Disney para Mega Drive.

otros, como por ejemplo los de las **fases de bonificación.**

Pero lo más interesante es que a lo largo de la partida, **no tendréis ni un solo momento de respiro:** saltaréis de plataforma en plataforma, correréis y brincaréis como alma que lleva el diablo.

Tampoco faltarán **las escenas de lucha,** como, por ejemplo, los duelos de cimitarra con los guardianes del



Sultán, donde podréis demostrar vuestra habilidad y valentía. También habrá sitio para la fantasía con los **viajes a bordo de la maravillosa alfombra mágica,** que os permitirá salvar peligrosos obstáculos.

A todo esto, **¿dónde está el genio de la lámpara?** Vosotros no le veréis, pero él estará observándoos desde algún lugar invisible, como todo genio que se precie.

Aunque tenemos que reconocer que este genio es un tanto peculiar, pues al principio del juego os saludará vestido de animadora de baloncesto. ¡Qué original!

Entrevista en exclusiva con el genial gato consolero.

Bubsy: "Voy a crear mi propio estudio de promoción"



TodoSega, -no podía ser otra-, ha sido la revista que ha conseguido la primera entrevista en exclusiva condecida por el felino más de moda a un medio de comunicación. En ella Bubsy nos explica el por qué de su genialidad, de su incomparable atractivo, de su increíble agilidad... y, sobre todo, de su enorme modestia. Menos mal que, como compensación a tanta charlatanería, podemos ofrecer conjuntamente las impresiones del programador de Bubsy, John Skeel.

Como veréis, esa nota de sensatez no le gustó mucho a nuestro héroe gatuno, quien al final estuvo a punto de llegar a las manos, digo a las zarpas, con el autor de sus días. Los hay que tienen unos humos...

TODOSEGA: ¿Cuáles son las principales diferencias entre la versión de Bubsy para Mega Drive y la de Super Nintendo?.

BUBSY: Eso está chupado. Veréis: la Mega Drive tiene una caja negra y tres botones de control, mientras que la Super Nintendo tiene un bonito color gris con una lucecita roja encima...

JOHN SKEEL: Cállate, Bubsy. ¡Ejem! creo que estos señores se refieren al juego en sí, los gráficos, el sonido... en definitiva, todo lo relativo al cartucho.

BUBSY: ¿De veras? Bien, por supuesto, a eso es a lo que iba: es muy fácil... Veréis, no quiero "chupar micrófono", así que será mejor que contestes tú a esa pregunta...

J.S.: Claro. En cuanto al juego en sí, las dos versiones son idénticas. La principal diferencia estriba en el sonido. En este sentido, la Super Nintendo nos ha permitido introducir más efectos digitalizados en la música y en la voz de Bubsy. En cuanto a los gráficos, planificamos las dos versiones al mismo tiempo que diseñábamos los bocetos, por lo que la diferencia es insignificante. Si acaso, donde se puede notar algo es en los decorados.



T.S.: ¿Qué versión os resultó más fácil de programar?

BUBSY: Las dos fueron pan comido, gracias a mi talento en...

J.S.: ¿Colocarte medallas, tal vez?

BUBSY: ¡Hey, eso es un golpe bajo! Acuérdate de quién trabaja para quién... Con una simple llamada telefónica podría...

J.S.: ¡Pedir una pizza! De hecho, el único inconveniente que tuvimos fue el espacio de la Mega Drive. El código de programación para la misma serie de instrucciones es un 20% más grande, lo cual nos planteó una cierta dificultad a la hora de introducir los mismos gráficos y sonido en el mismo formato. Por otra parte, hay también algunos trucos de diseño gráfico en la Super Nintendo que tuvimos que conseguir de la mejor manera posible en Mega Drive.

BUBSY: ¡Es entonces cuando mi liderazgo indiscutible llevó al equipo de programación hacia el éxito!.

J.S.: Por supuesto.

BUBSY: Soy su héroe, el viento que sopla bajo sus alas...

T.S.: ¿Pensáis lanzar alguna versión para Master System o Game Gear?.

BUBSY: Mi contrato establece muy claramente la obligación de Accolade de abarcar todos los formatos conocidos por el hombre.

J.S.: En este momento, no.

T.S.: ¿Pensáis vender la licencia de comercialización a Sega, al igual que habéis vendido a Nintendo la de la versión para Super Nintendo?

J.S.: Eso es tan tentador como permitir a cualquiera que me arrebatara el honor y la satisfacción de tener a Bubsy entre mis manos, o sea, que se apropiara de este maravilloso proyecto. Creo que la versión para Mega Drive será comercializada por la propia Accolade.

T.S.: ¿Cómo conseguísteis esas magníficas animaciones y efectos sonoros en Mega Drive?.

BUBSY: Voy a dejar bien claro qué acrobacias y piruetas soy capaz de hacer en este juego.

J.S.: Eso es cierto. De hecho, fue una gran alegría comprobar la profesionalidad de Bubsy al ser arrojado a los pinchos para hacerle explotar, o al recibir un porrazo en la cabeza para hacerle temblar, etc. Lástima que necesitáramos tantos intentos para conseguir el efecto de estamparse contra el suelo... Parecía que nunca íbamos a encontrar un precipicio suficientemente alto.

En cuanto al sonido, casi todos los efectos e instrumentos de la versión de Super Nintendo han sido digitalizados, mientras que en Mega Drive recurrimos sobre todo a los instrumentos sintetizadores de FM.

T.S.: ¿Es cierto que Bubsy va a ser la mascota de Accolade?

BUBSY.: ¡Por supuesto que sí! ¿Qué otro puede tener el mismo carisma, encanto, buena presencia, la...

J.S.: ¿Modestia?

BUBSY: Sí, eso también.

T.S.: ¿Ha programado el mismo equipo las dos versiones de Bubsy?

J.S.: Ese no era el plan original, pero al final resultó que sí. Una sola persona marcaba la diferencia, todos los demás éramos los mismos.



T.S.: ¿Por qué elegísteis un gato como protagonista?

BUBSY: ¡Eso está clarísimo! Los gatos tenemos el carácter, el porte, la agilidad tan necesarias en una mascota. ¿Qué otro animal podría ser el perfecto prototipo de la personalidad, el ejemplo de individualidad, el modelo de humildad?.

J.S.: Ningún otro podía asumir el papel.

T.S.: ¿Pensáis desbancar a Sonic como mascota de la Mega Drive?

BUBSY: ¿Quién es ése?

J.S.: Realmente, ese no es nuestro objetivo. Las dos partes de Sonic son juegos maravillosos, como lo es Bubsy. Además, he jugado a los tres...

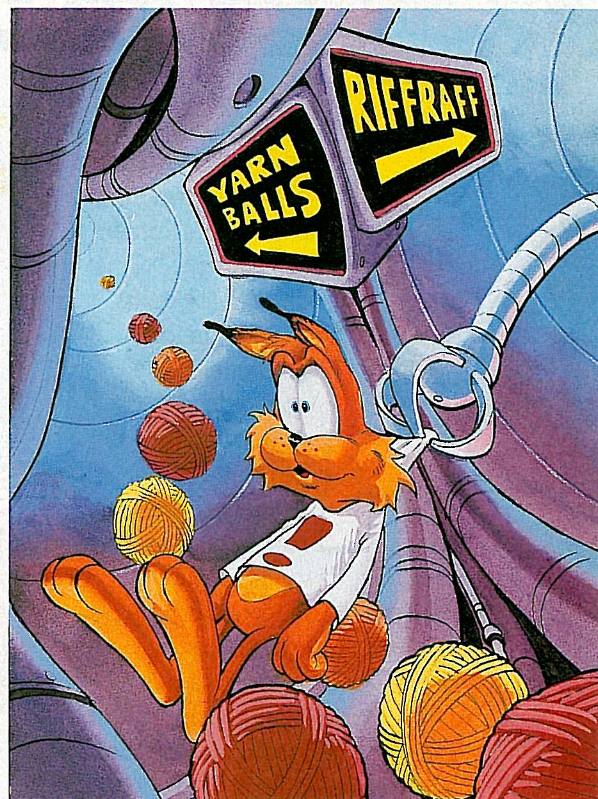


¿Desbancar a quién? ¿A Sonic? ¿Quién es ese?

Voy a dejar bien claro qué acrobacias y piruetas soy capaz de hacer en este juego.

T.S.: ¿Por qué se ha retrasado tanto la salida de este juego? ¿Os ha planteado esto algún problema?

J.S.: A lo largo del pleito que tuvimos con Sega estuvimos en una situación que nos impedía programar juegos para esa compañía. Cuando por fin pudimos volver a programar juegos para Sega, la versión para Super Nintendo llevaba un cierto adelanto. Lo lógico era acabar primero ese juego y luego trabajar en la versión de Mega Drive.



T.S.: ¿Crees que los juegos de mascota como Bubsy aumentarán vuestros índices de ventas?

BUBSY: ¿Cómo lo habéis adivinado? Yo ya estoy pensando en crear un estudio propio dedicado a llevar la alegría de mi personalidad a todos los rincones del mundo.

T.S.: ¿Habéis introducido algún chip especial en este cartucho para mejorar su calidad técnica?

J.S.: Ningún chip especial. Solamente hemos aumentado la Rom hasta 16 megas.

T.S.: ¿Será «Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind» el mejor juego visto hasta ahora en Mega Drive?

BUBSY: Sin duda. ¡Estoy yo en él!

J.S.: Ciertamente, será un gran juego, pero hay muchos otros cartuchos. Algunos de los juegos que se están programando en este momento van a elevar el nivel general de la Mega Drive hasta límites insospechados.

BUBSY: Y uno de esos juegos es mi próxima aventura, en la que ya estoy metido. Trata sobre...

J.S.: ¡Se supone que no debes contar nada de eso!.

BUBSY: Muérdeme un poco la cabeza, Mr. Cascarrabias. Eres un auténtico...

J.S.: ¡Bocazas!

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

BUBSY
El Gato Más Vacilón

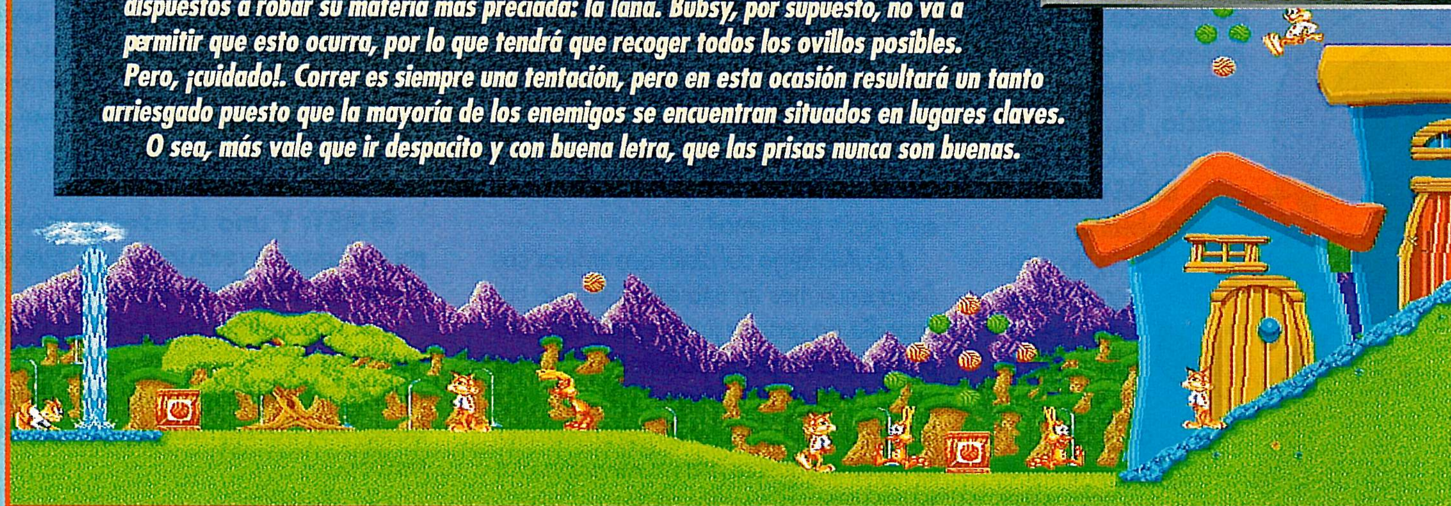
Aunque muy pocos lo saben, los Wolies son unos pequeños seres extraterrestres cuya única ambición en la vida es amontonar bolas y bolas de lana. Su planeta es el conocido por los griegos como Rayon y se encuentra más o menos a cinco años luz, dos metros y 22 centímetros de la Tierra. Este diminuto planeta sobrevive exclusivamente gracias a la utilización de la energía lanuda, pero desde hace unas semanas tan preciado bien ha empezado a escasear.



Accolade ha dado en el clavo y ha realizado un juegazo de esos que no se olvidan fácilmente.

PRIMER CONTACTO

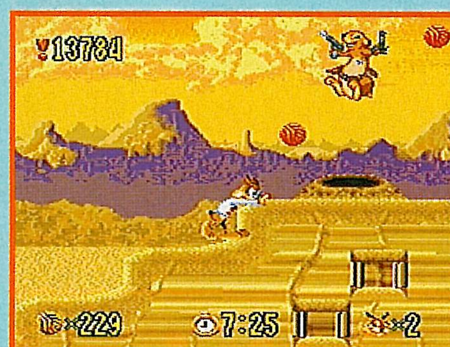
La ciudad de Woolitte ha sido tomada por los alienígenas, quienes han llegado dispuestos a robar su materia más preciada: la lana. Bubsy, por supuesto, no va a permitir que esto ocurra, por lo que tendrá que recoger todos los ovillos posibles. Pero, ¡cuidado!. Correr es siempre una tentación, pero en esta ocasión resultará un tanto arriesgado puesto que la mayoría de los enemigos se encuentran situados en lugares claves. O sea, más vale que ir despacito y con buena letra, que las prisas nunca son buenas.



Accolade • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niveles dif.:16 • Continuac.: Passwords • Fases: 5

























Preocupada por la gravedad de la situación, la reina de dos cabezas, Poli y Esther, ha buscado la sabia ayuda del profesor Nylon, un verdadero experto en la materia. La solución se encuentra en un Planeta llamado Tierra donde abundan los buenos ovillos de ese material energético. El único problema será eliminar a un gato sin cola encargado de vigilar el mayor depósito jamás conocido. En una rápida expedición los Wolies proporcionan al felino una nueva vivienda en la Luna. Grave error. A Bubsy nadie puede separarle de su diversión favorita y de dormir a pierna suelta.

Nuestro gatuno héroe ha sido entrenado para dejarse las nueve vidas en la defensa



Ha nacido un nuevo héroe: Bubsy, el gato más chulo y creído del mundillo consolero.









de bonus. La mecánica de juego es muy similar a la del Sonic aunque la complejidad quizás sea algo mayor. La acción comienza en la ciudad natal de Bubsy, Woolitte, y continúa a través de un espectacular Parque de Atracciones, de un Tren de largo recorrido, en el Río Rocón, para terminar en la Jungla Carpia.

Además de los Woolies, existen



de su país y va a tener oportunidad de demostrarlo a lo largo de las 5 fases y 16 niveles de este divertidísimo juego de plataformas. Cada una de las fases es un complejo mundo repleto de obstáculos y enemigos en el que Bubsy deberá recolectar la mayor cantidad de ovillos y averiguar el camino más corto aprovechando las cuevas y fases



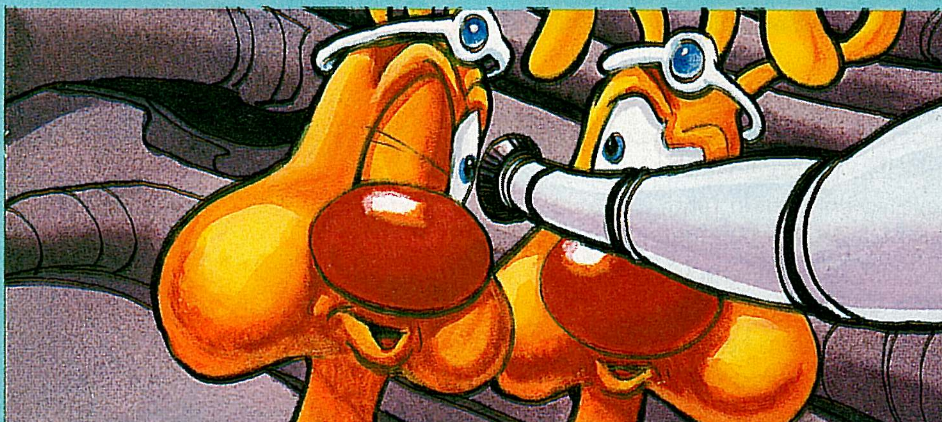
otros peligrosos enemigos como arañas, abejas, cocodrilos, pájaros, extraños mutantes de horrible aspecto, castores, catapultas y otras mil trampas más. Por suerte para nuestro gato sin cola, las diferentes camisetas de cada nivel le proporcionarán vidas extra, inmunidad e incluso la posibilidad de ser invisible.

En cuanto a la realización técnica,









Simpatía y buen humor son las claves de este genial cartucho.















Aunque los escenarios no son muy variados, los gráficos y las animaciones son excelentes.

los gráficos son muy buenos, quizás algo reiterativos-, pero con un alto nivel de calidad. Los movimientos veloces y acrobáticos del personaje se han completado con un un variado y simpático repertorio de animaciones. Y todo con el máximo lujo de detalles.

Bubsy, espectáculo y diversión para vuestras siete vidas consoleras.



Cajas Sorpresa



Nuestro simpático gato se topará con varias cajas-sorpresa a lo largo de su aventura. En cada una de ellas encontrará un objeto diferente, como los buscadísimos ovillos que aumentarán su marcador, afiladas chinchetas, cartuchos de dinamita, cáscaras de plátano,... Aunque no todos le beneficiarán.





Muy divertidos y con cantidad de animaciones. Los escenarios no sufren muchas variaciones, pero son excelentes.



Aparte de poseer una velocidad endiablada, los movimientos y el scroll son una delicia.



La música es muy buena pero hubiera sido fantástico poder disfrutar de alguna melodía más. Los efectos, muy bien.



Nueve vidas y passwords dan mucho juego, pero la dificultad, en ocasiones, te hará desear que Bubsy tenga 35 vidas o más.

OPINION

Siguiendo los patrones de uno de los juegos de plataformas más exitoso en la historia de Mega Drive, el genial Sonic, «Bubsy »tiene todos los tantos para convertirse en uno de los juegos estrellas del 93.

Este cartucho derrocha simpatía por los cuatro costados y, pese a su dificultad, resulta tremendamente jugable. La duración y cantidad de fases son toda una garantía para aquellos que gusten de los juegos complicados. Todo ello con mucho sentido del ritmo y velocidad.

Lo dicho, todo un éxito de los que dejan huella.

TOTAL 92

Parece claro que Bubsy lleva el camino de convertirse en una de las estrellas más brillantes del mundo de los videojuegos.

BATMAN RETURNS

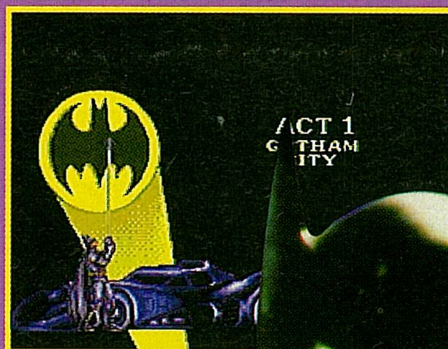
Como la primera semana de cada mes, Bruce Wayne estaba sentado plácidamente en el sillón más cómodo de su lujosa mansión, relajándose con la lectura de su revista favorita: TodoSega. De repente, algo le distrajo. ¿Era la melodía de un concurso veraniego?, ¿quizás el espantoso sonido de la canción bacaladera de moda?, ¿a lo mejor el bullicio de un chiringuito playero celebrando el concurso de Miss Camiseta Mojada? No, por supuesto que no. Lo que llamaba la atención del millonario era la Batseñal en el cielo de Gotham City.

Sus conciudadanos reclamaban a Batman para que extirpase de las calles ese tumor maligno que suponía para la ciudad el crimen organizado.

Mientras bajaba al sótano secreto para enfundarse el traje de murciélago, Wayne reflexionaba sobre el enemigo al que debía enfrentarse. Todo el mundo hablaba del crimen organizado, pero... ¿organizado por quién? En su última aventura había acabado con Joker, condenado a escuchar una recopilación de canciones de Georgie Dann durante el resto de sus días.

No cabía duda, entonces. Detrás

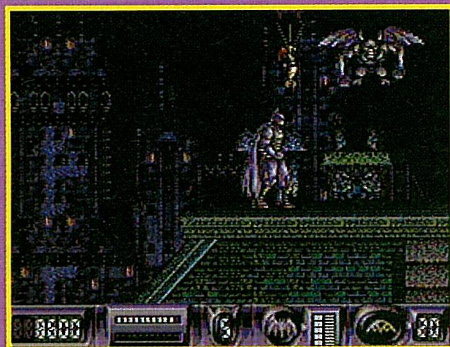
Murciélago vs Pingüino







Sega • Arcade • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: 3 • Fases: 5













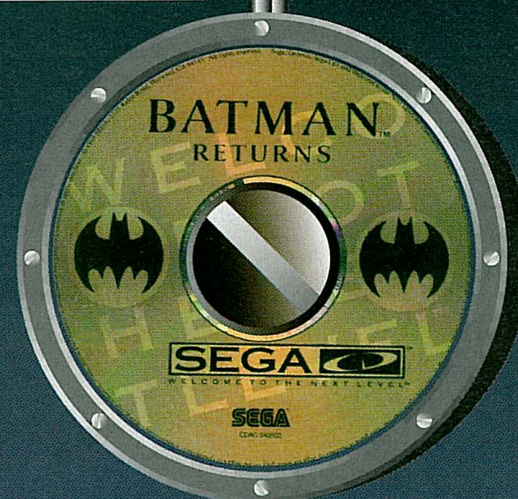
A bordo de su vehículo, Batman parte velozmente: el destino de Gotham City está en sus manos.

de la ola de robos y asesinatos que asolaban la ciudad tenía que estar el ser más incauto que quedaba sobre la faz de la tierra después del inventor de los culebrones: el malvado Pingüino.

Y tampoco había duda de otra cosa: que esta nueva aventura iba a dar origen a un juego para el Mega CD. En él, se alternan fases de plataformas con otras en las que Batman deberá conducir su Batmóvil o su Batlancha a toda velocidad (Full Game), aunque también existe la posibilidad de jugar a la modalidad







GRÁFICOS FX



Lo realmente novedoso de este CD lo encontrarás en las fases de conducción. La sensación de ir a una velocidad altísima está tan conseguida que la excesiva rapidez con la que se desarrolla la acción no te permite disfrutar del "paisaje".
La perspectiva trasera te ofrece una panorámica tal que la visión de la ciudad al fondo resulta de lo más espectacular. ¡Pasada!

SONIDO FX



La música es una auténtica MARAVILLA (con mayúsculas). Mientras conduces los batvehículos te acompañará una melodía "cañera" que complementa perfectamente la acción. Los efectos sonoros se suceden sin descanso y se entremezclan perfectamente con la melodía. Cuando llegues a la fase de plataformas, los movimientos más pausados te permitirán disfrutar a tope del magnífico sonido.

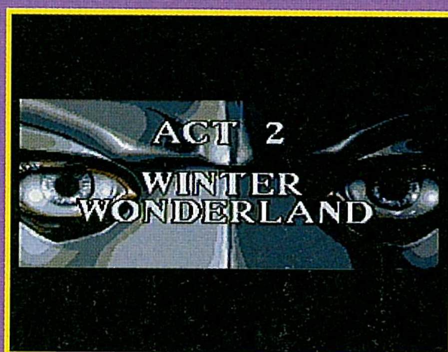
TÉCNICA CD



Si quieres ver una virguería de la técnica, fíjate en cómo la escala de los objetos cambia cuando se producen las explosiones de la fase de conducción; fase que, por otra parte, está repleta de "zooms". También destaca por su curiosidad la inclinación de algún nivel en la fase de plataformas, ya que se produce una extraña sensación al manejar a tu personaje cuando el suelo no está horizontal.

La versión CD de Batman es puro espectáculo gráfico y sonoro. Especialmente sonoro.









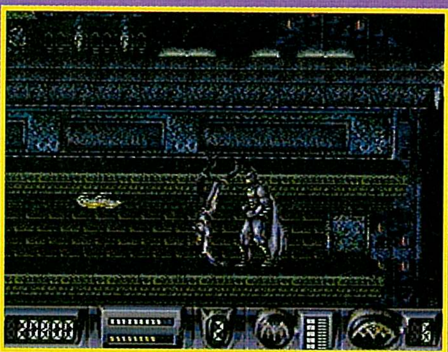
Batman se enfrenta a Catwoman o a peligrosas criaturas. ¡Todo sea por ayudar a sus conciudadanos!

plataformera o a la de conducción separadamente (eligiendo "Platform Only" o "Driving Only", respectivamente, en la pantalla de opciones).

Cinco "escenas del crimen" esperan al hombre-murciélago: La Ciudad de Gotham, Wonderland, el Circo del Triángulo Rojo, las Alcantarillas de Gotham y la Guarida del Pingüino.

Por fortuna, para atravesarlas recibe la ayuda de las distintas armas y artefactos que esconden sus Batvehículos o su Batcinturón. Así, el Batmóvil dispone de disparos normales y una batería de potentes misiles para dar buena cuenta de todo lo que se interponga en su camino y poder alcanzar su objetivo antes de que se agote el tiempo que tiene para hacerlo.

En la modalidad de plataformas, Batman puede usar su gancho para subir y saltar, su capa para planear, o sus resistentes botas como escudo. Y como los superhéroes están en todo, su cinturón le sirve para algo más que para sujetarse los pantalones y evitar que enseñe sus Batvergüenzas en medio del combate. En él se esconden cinco mortíferas herramientas de lucha que podrá escoger simplemente pausando el juego: Bombas de humo,

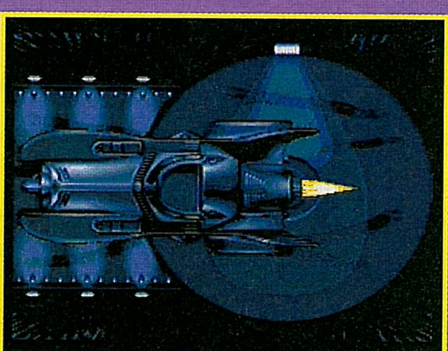




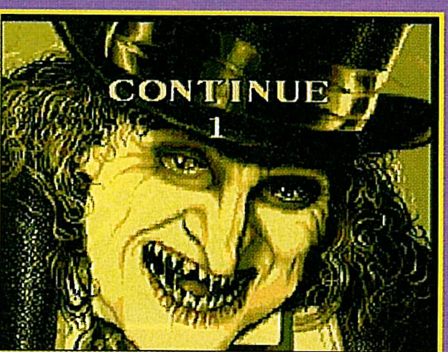
Cinco fases y una multitud de peligros esperan al hombre-murciélago en su aventura.























En la excitante fase de conducción, la sensación de velocidad está excepcionalmente lograda.

bandadas de murciélagos, una especialísima arma de fuego, batcuchillas normales y batcuchillas súper-perseguidoras, le permitirán luchar con saltarines bufones, payasos nada chistosos, gárgolas que cobran vida, e incluso la bella, pero letal CatWoman.

Toda precaución es poca a la hora de enfrentarse al Pingüino, pero Batman retorna para vencerles a él y a tu aburrimiento. ¡Descúbre este Batjuego!













Correctos y muy bien realizados, pero no creemos que pasen a la historia.



La fase de conducción va tan rápida que llega a ser un poco confusa.



La música es de una calidad impresionante. Como para comprarse el compact sólo por ella. Los efectos sonoros no le van a la zaga.



Entretenido, sobre todo por las dos opciones de juego que ofrece.

OPINION

El principal valor del «Batman Returns» es que te da la posibilidad de disfrutar de dos géneros en un mismo juego: el de las plataformas y el de la conducción. Es en éste último en donde se encuentran los mejores momentos de las peripecias del super-héroe y en el que realmente se aprecia la superior calidad que puede ofrecernos el Mega CD, tanto a nivel gráfico como de acción. Por su parte, la fase de las plataformas, aún siendo vistosa, queda un poco lejos de lo que se le puede exigir a un juego en compact-disc, detalle que le hace perder al juego el calificativo de perfecto.

La música de la presentación, genial

TOTAL 89

Podrás disfrutar a tope de dos géneros distintos en un mismo juego: las plataformas y la conducción. Combinación perfecta.



Negros nubarrones se ciernen sobre el Reino de Elhorn desde que Dark King, uno de los siete magos encargados de su gobierno, traspasó la sutil línea que separa el bien del mal. Guiado por oscuras y malvadas intenciones, mató a Mifune Sangelo (otro de los siete magos, maestro de los caballeros llamados Rocket Knights), robó la valiosa Piedra Cochon y, no contento con eso, raptó a la Princesa del Reino.

Los habitantes de Elhorn quedaron sumidos en la desesperanza y se resignaron a un futuro sombrío bajo el imperio del mal. Sin embargo, en ese crítico momento surgió la figura de un ratón cuya fuerza y corazón no

El Caballero de la Alegre Figura

Rocket Knight Adventures

PRIMER CONTACTO

Sparkster, el último Rocket Knight, comienza su aventura dirigiéndose al castillo en el que está retenida la Princesa. Antes de llegar allí, debe pasar por un campo donde le esperan los primeros "cerdos" enemigos, pero no le será difícil acabar con ellos usando sus afiladas cuchillas. Si encuentras un obstáculo que no puedas pasar saltando, aprieta el botón de disparo hasta que se encienda el cohete que nuestro ratón lleva a la espalda, dirige el mando en la dirección en que quieras ir, suelta el botón y... ¡a volar!



Konami • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: 5 • Fases: 7





La intensa acción del juego viene dada por los rápidos movimientos y los espectaculares scrolles.

pueden medirse sólo por el tamaño de su cuerpo. Te hablamos de Sparkster, el nuevo héroe que, como ya adelantamos el mes pasado, protagoniza este cartucho para la Mega Drive y ha sido adoptado como









mascota por Konami. Este valiente roedor, discípulo aventajado de Mifune Sangelo, no está dispuesto a permitir que Dark King se haga con el poder valiéndose de sus malas artes, y por eso no teme enfrentarse a los peligros que le esperan en este magnífico juego de arcade, con algunos pasajes de plataformas y siete vibrantes fases.

Como buen caballero andante, nuestro héroe ratonil está dispuesto a afrontar todo adversario que se le ponga por delante con un cohete a la espalda y unas afiladas cuchillas capaces de clavarse donde se tercie,



En cada partida que eches encontrarás un nuevo objetivo que cumplir. ¡Ahí está la genialidad!









Rocket Knight tiene 24 melodías diferentes. Si no te gusta ninguna, seguro que es problema tuyo.

como únicas armas. Esto supondría armamento suficiente, a no ser porque tiene como enemigo a todo un ejército de cerdos (no es por ofender, es que en realidad pertenecen a la especie porcina) que dispone, además, de un endemoniadamente variado arsenal









LA LEGION PORCINA

A pie, en coche o montados en una nave espacial, por tierra, mar y aire, la legión porcina no cesará de acosar al ratón Sparkster a lo largo de toda su aventura. Más que a molinos de viento, nuestro particular caballero deberá enfrentarse a las más variadas armas que puedas imaginar, siempre manejadas por los inevitables cerdos. Estos indeseables enemigos, haciendo honor a su nombre, no dudan en poner todas las trabas posibles a su avance, pero la tenacidad de Sparkster seguro que sabrá superarlas.





Para conseguir su objetivo, Sparkster tendrá que superar fases sorprendentes y enemigos malolientes.

de artefactos de ataque: robots-monstruo de diferentes tipos (con aspecto de cangrejo, de enorme y voraz pez, de serpiente, etc.), naves espaciales, coches e incluso simples globos.

Por si ésto fuera poco, le espera también una fauna de animales a los que, por lo que se ve, no les deben gustar mucho los libros de caballería, pues al acecho están búhos de abyecto pico y pirañas con el estómago vacío, por poner dos peligrosos ejemplos.

Pero uno de los mandamientos de todo caballero que se precie de serlo es no retroceder ante nada ni ante nadie.

Sparkster lo sabe bien, y no duda en adentrarse en castillos llenos de















Ahí lo tienes: Un mundo de magos, caballeros y robots es el que le ha tocado vivir al pobre ratón.

desagradables sorpresas, sombrías y terroríficas cuevas subterráneas, modernas naves espaciales, y hasta en la propia ciudad en la que está el cuartel general enemigo. Todo sea por rescatar a su Dulcinea, la bella princesita raptada por el maligno Dark King.

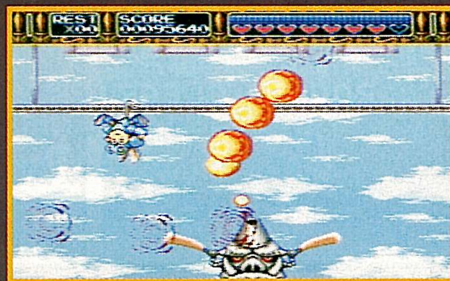




Gran parte de la diversión del juego reside en la mascota de Konami. ¡Te invitamos a conocerle!

En fin, toda una odisea para el ratón más valiente de Elhorn, en la que encontrarás un movimiento y una rapidez inusuales, y no echarás de menos toques de humor que te endulzarán el arduo y espinoso camino. ¡Entra en la orden de los Rocket Knights!.










Grandiosa la calidad y grandiosa la variedad de escenarios y personajes.



Movimientos rápidos y dinámicos. Espectaculares scrolles.



Si entre la variedad de melodías no encuentras alguna que te guste, tienes un grave problema de oído.



Es lo suficientemente fácil como para que no te desesperes con él, y lo suficientemente difícil como para jugar numerosas partidas.

OPINION

Difícilmente podemos describir la calidad de este juego en tan pocas líneas.

Empezando por la originalidad y simpatía de los personajes y siguiendo por los magníficos gráficos, la elevada y divertida variedad de situaciones, o el superior nivel de los movimientos, todo hace que el «Rocket Knight Adventures» tenga las cualidades suficientes como para situarse entre los juegos más queridos por los aficionados a la Mega Drive.

La simpatía está presente en todo momento, con pinceladas de buen humor que prometen diversión durante horas, horas y más horas.

TOTAL 92

Si lo tuyo son los juegos de aventuras, prepárate para conocer a Sparkster, desde ahora, el rey de la diversión.

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

Final Fight CD

Llegó la Hora de los Mamporros

Los clanes de la capital del crimen se encuentran en plena guerra por el poder. Mike Haggar, antiguo luchador de Wrestler y profundo conocedor de los métodos de las bandas callejeras, se hace cargo de la Alcaldía de Metro City para imponer de nuevo el orden en las calles. Pero el Profesor Belger, la mente maléfica del clan Mad Gear, tiene un plan para atar las manos al Alcalde Haggar. El plan no es otro que secuestrar a su hija. Para ello, ha dispuesto crear unos cuantos disturbios callejeros que distraigan la atención del Alcalde.

Uno de los lugartenientes de Belger es el encargado de cometer la villanía y de comunicarle al Alcalde las condiciones del rescate. Las pretensiones del clan son totalmente inaceptables y la única posibilidad de recuperar a Cloe con vida pasa por enfrentarse personalmente con los hombres de Belger.

Pero Haggar no estará sólo en esta guerra porque Cody, el novio de Cloe, y su amigo Guy pondrán todos sus conocimientos marciales al servicio de la causa.

Nuestros tres protagonistas tendrán que superar las seis largas y duras fases que separan ambos extremos de Metro City y enfrentarse con otros tantos aguerridos Jefes de final de nivel: El macarra y gigantón Damnd,

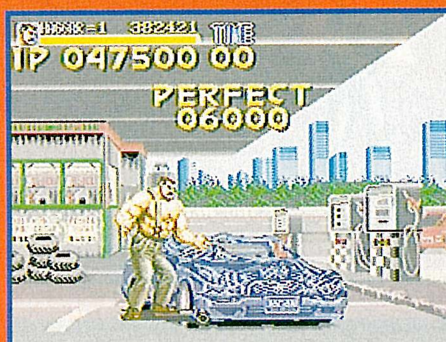








Capcom • Arcade • Jugadores: 1ó2 • Niveles dificultad: 4 • Continuaciones: 3 • Fases: 6



BONUS



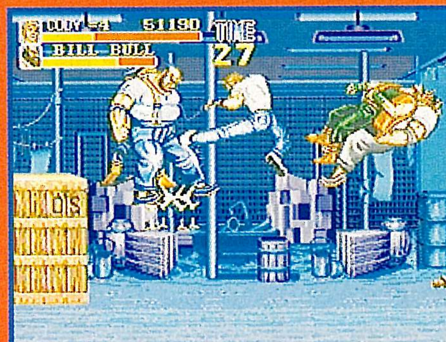
Aquí tienes una de las espectaculares fases de bonus del «Final Fight» de CD. A base de golpes, patadas o con la barra, deberás destruir el coche de un enemigo. El premio, una inyección de fabulosos puntos.



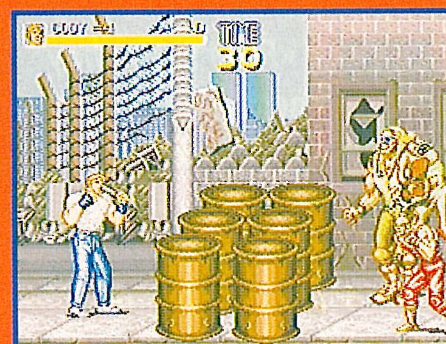




Estos son los tres héroes de la aventura «Final Fight»: el Alcalde Haggar, el novio de la chica, Cody, y su amigo Guy. Tres hombres y un destino.









el Samurai Sodom, el policía renegado Edi.E, el mercenario Rolento, el wrestleriano Abigaíl y el terrible profesor Belger. Pero antes de llegar a ellos tendrán que deshacerse del resto de los hombres que forman el clan, los ya conocidos Punky J., Andore, Poison, Bill Bull, Axl, Bred y Holly Wood. Cada uno de ellos es un duro obstáculo en el camino y mayor



GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Aparte de una excelente realización gráfica de ambientes underground como los de la espectacular fase del metro, el juego cuenta con un suavísimo scroll que supera todas las versiones hermanas. Sobre todo el efecto 3D de algunas fases. Por lo demás no existen digitalizaciones de imágenes o prodigios parecidos. Este súper-CD puede permitirse estos lujos.

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si sólo fuera por la cantidad -22 melodías y 38 efectos sonoros diferentes- «Final Fight» debería obtener una buena puntuación. Pero es que además, todos ellos son de gran calidad y variedad. Los efectos de golpes o rotura de cabinas son de lo mejorcito y algunas de las melodías encajan como guante de seda a la acción trepidante del juego.

TÉCNICA CD

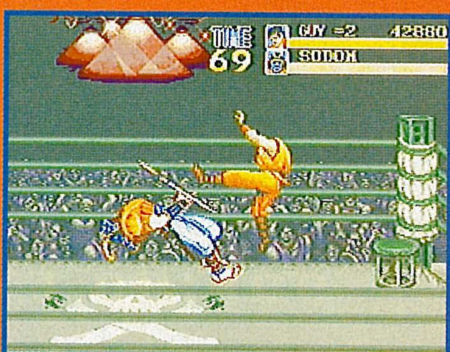
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La técnica empleada ha sido la misma que en la exitosa máquina recreativa por lo que, sin duda, es absolutamente espectacular. Aunque no entendamos una palabra de las parrafadas de los protagonistas en la presentación (hablan japonés), hay que reconocerle una alta calidad gráfica en su línea clásica de cómic nipón. Con eso está dicho todo.

«Final Fight» es un compacto de lujo. Sus innumerables efectos especiales y sonoros le sitúan entre lo mejor que hemos visto hasta ahora.

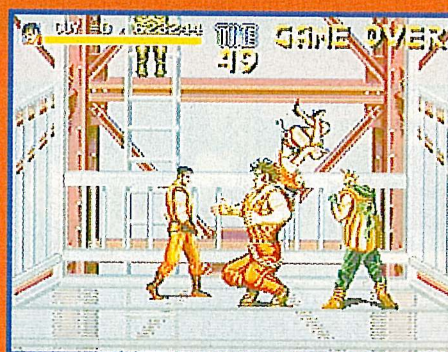






aún cuando se presentan en grupo.

Aparte de un buen número de llaves y golpes, Haggar, Cody y Guy pueden emplear armas como cuchillos, barras de plomo o espadas escondidas en cabinas, barriles y



Aquí tienes a Guy en acción. Aunque no parezca muy fuerte, sus patadas son espectaculares.

anuncios.

Cuatro vidas y tres créditos son una buena garantía (dependiendo de cual de los cuatro niveles de dificultad elijas), que podrás ampliar a base de puntos. También podrás recuperar fuerzas con suculentos pollos, hamburguesas o enormes pavos esparcidos por todas las fases.

En «Final Fight» hay enemigos para parar un tren. Sin embargo, sus apariciones dependerán del nivel de dificultad que hayamos elegido. Anda con cuidado porque los encontrarás hasta debajo de las piedras.





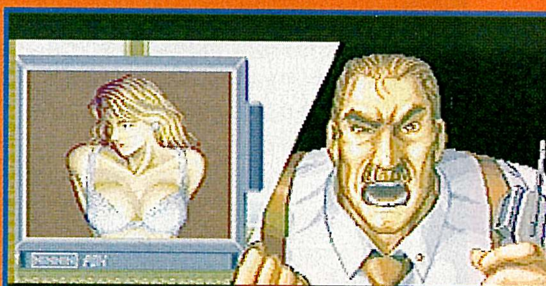


A los que ya conozcan «Final Fight» por las recreativas, esta versión reproduce con total fidelidad el programa original y aporta algunos elementos muy novedosos, como la banda sonora CD, que la hacen aún



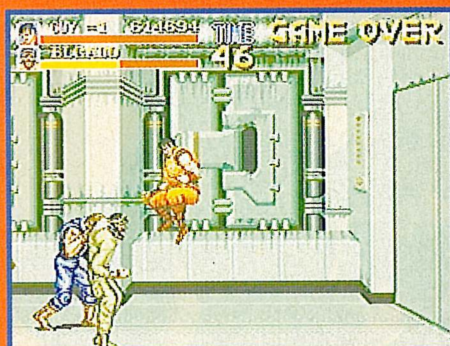


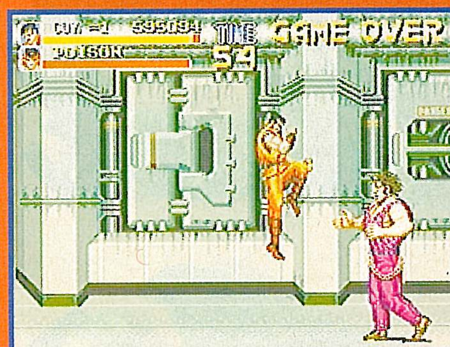


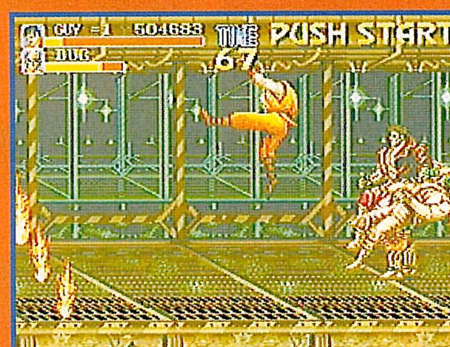








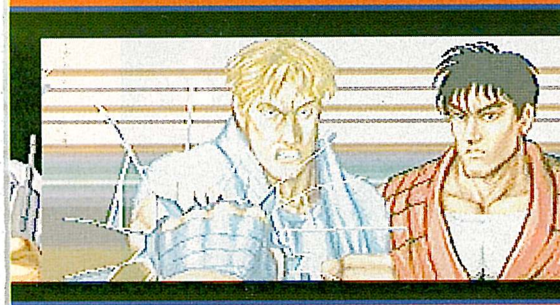


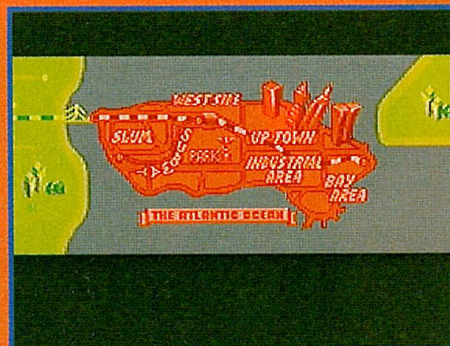


más interesante.

Los amantes de los buenos "Beat'em up" están una vez más de suerte ya puede que encuentren en este compacto el juego de lucha que estaban esperando.









El del pantalón vaquero es Cody. Un monstruo capaz de contorsionarse hacia cualquier lado.











Idénticos a los de su antecesora recreativa: grandes y vistosos.



Los golpes y demás llaves demoledoras son de fácil ejecución y extremada rapidez. Del movimiento de pantalla, ni hablamos...



Gritos, golpes, rotura de cristales... en fin, toda una amplia gama de efectos con los que puedes alucinar.



Con la nueva modalidad "Time Attack" y la super adictiva de dos jugadores simultáneos, tendrás horas y horas de diversión.

OPINION

La versión de «Final Fight» para CD refleja totalmente (si no lo supera) el espíritu de la recreativa de Capcom. Grandes sprites, variedad de golpes y llaves, diversidad de escenarios y enemigos, acción endiablada y una enorme jugabilidad son sus principales armas.

Pero si algo sorprende de las anteriores versiones son sus espectaculares efectos, digitalizaciones y la calidad de su música.

La gran novedad la encontrarás en la modalidad "Time Attack" en la que cuentas con un tiempo limitado para deshacerte de la mayor cantidad posible de enemigos.

TOTAL 91

«Final Fight» cuenta con todos los ingredientes necesarios para hacerse con el calificativo de "juego redondo"

CHUCK ROCK 2
Son of Chuck

El bebé de Chuck no comprendía lo que estaba ocurriendo. Su madre había vuelto de la jungla y no le había hecho ningún mimo. Tampoco le había traido sus caramelos de miel de abeja gigante, ni un escarabajo con el que jugar, ni un coco para partir con su miniporra. Sin duda, algo malo debía estar pasando..

Efectivamente. El malvado Brick Jagger, al que papá creía haberle ajustado las cuentas por el secuestro de mamá Ofelia unos años atrás, ha







Ni la lava de un volcán, ni el oscuro interior del tronco de árbol asustan a nuestro intrépido bebé.



¡Qué Niño Tan Rico!







El troglodítico cabreo del bebé de las cavernas por el rapto de su padre no se hace esperar para quedar de manifiesto. Nada más empezar la "operación rescate", Chuck II comienza a dar rienda suelta a su garrote. Moscas, cavernícolas, lagartos,... todos prueban la textura de la maza del chavalín en sus carnes.

regresado a Trogoland con el terrible propósito de vengarse de la familia Rock. Cegado por la rabia, Chuck padre comete el error de ir a su encuentro sin pensar en una posible trampa. Esta imprudencia le ha proporcionado a Brick la oportunidad de cumplir su sueño de cuatro años: Secuestrar a Chuck.

En cuanto el bebé conoce la suerte de su padre, parte con su porra para liberarlo y darle su merecido a Brick Jagger. Aquí es donde comienza la aventura plataformera del pequeñín Chuck en este peligroso mundo de cuatro fases con sus correspondientes sub-niveles. Para lograr su objetivo deberá atravesar bosques, enfrentarse a toda una tribu de trogloditas, escalar enormes dinosaurios, evitar ser aplastado por rocas rodantes, hacer surfing sobre espumosas olas.... y otros mil increíbles peligros. De vez en cuando no podrá evitar coger una pataleta, romper a llorar o hacer pucheros, pero no hay nada que un buen biberón o unos caramelos no puedan solucionar. Como en otros



Los escenarios son coloristas y de lo más variopintos. ¡Sencillamente geniales!









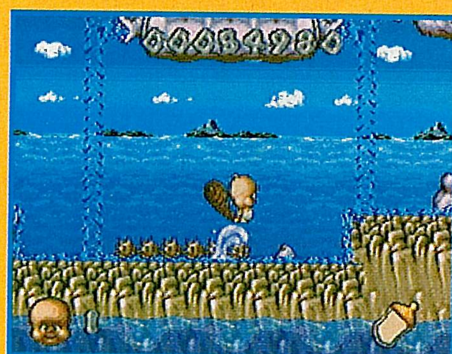




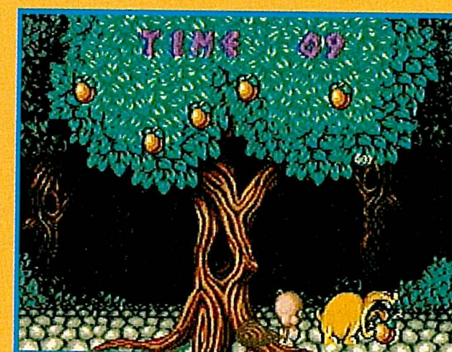


¡QUÉ CARAS TIENE!

No podéis negar que Chuck Junior se hace querer. En este cuadro le vemos adoptando varias de las muecas que hacen de él un pequeño, pero magnífico actor. LLora, se enfada, saca la lengua, hace pucheros..., hasta sabe hacer unos divertidos equilibrios sobre su maza. Este pequeño troglodita puede que no sepa hablar todavía por su corta edad, pero está a la vista de todos que se expresa con gestos a las mil maravillas. Con un protagonista tan adorable, no hay diplodocus ni cavernícola capaz de impedir que le ayudes a cumplir su noble y sano objetivo.





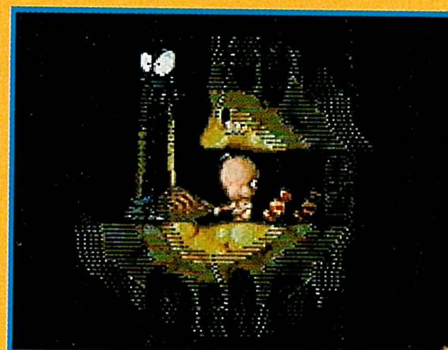


tantos juegos las fases de Bonus nos proporcionarán alguna que otra vida además de una buena inyección de adrenalina.

A pesar de que nuestro bebé cavernícola cuenta con tan sólo tres vidas, el juego resulta enormemente jugable por su exquisito nivel de dificultad y sobre todo por su maravillosa realización gráfica. La extraordinaria animación de Chuck hijo se ve acompañada por una variada y peculiar puesta en escena, rica en matices y detalles a todo color. Grandes y cuidados "sprites" de los personajes e inesperadas situaciones cercanas a los más puros "gags" completan esta particular visión del mundillo prehistórico creada por la compañía Core.

Atravesar bosques, enfrentarse a una tribu de trogloditas, enfrentarse a enormes dinosaurios... ¡todo con tal de salvar a papá!





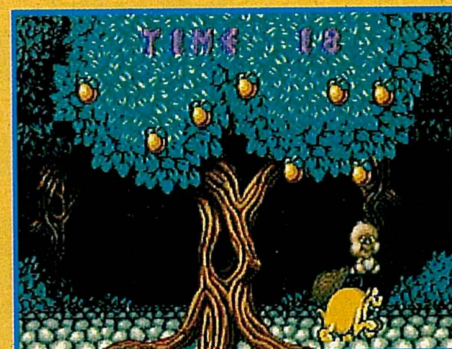








¡Vaya frondosidad la de los bosques de aquellos tiempos! ¿no?



En un de las fases de bonus debes darle fruta a un gracioso animal.









También resultan apropiados por su simpatía la gama de sonidos y efectos que acompañan a la acción, así como el amplio repertorio de melodías superrítmicas y sencillas.

No estaría de más hacerse con unos potentes cascos porque realmente vale la pena escuchar la banda sonora con toda su intensidad.

Desde luego, «Chuck Rock 2» es una aventura demasiado enrevesada para un troglodita de pocos meses y escasos centímetros, pero ¿qué no haría un hijo por su padre?

Prepárate para disfrutar de sus inigualables pucheros y, no lo dudes, Chuck hijo llegará más lejos que su padre.





Simpatiquísimos los monigotes y llenos de colorido los decorados.



El scroll es suave como la seda. Pese a tener dos meses, Chuck II no va a gatas precisamente.



Presta atención a los efectos sonoros y a su gracia rebosante. Merecen la pena.



Las fases son sólo cuatro, pero el juego no se hace nada corto. El pequeño troglodita es muy manejable.

OPINION

El que ya es el niño más famoso de la Edad de Piedra no ha escatimado medios a la hora de hacer su entrada en la Mega Drive. Unos gráficos preciosistas y una animación llena de humor son las cartas de presentación de un juego de plataformas que huye de la continua repetición de situaciones mediante su gran variedad de escenarios en las diferentes subfases. El nivel de jugabilidad es lo suficientemente alto como para crear la misma diversión que sus compañeros de género, por lo que el "Chuck Rock II" es un serio aspirante a entrar en la colección de los aficionados a los videojuegos.

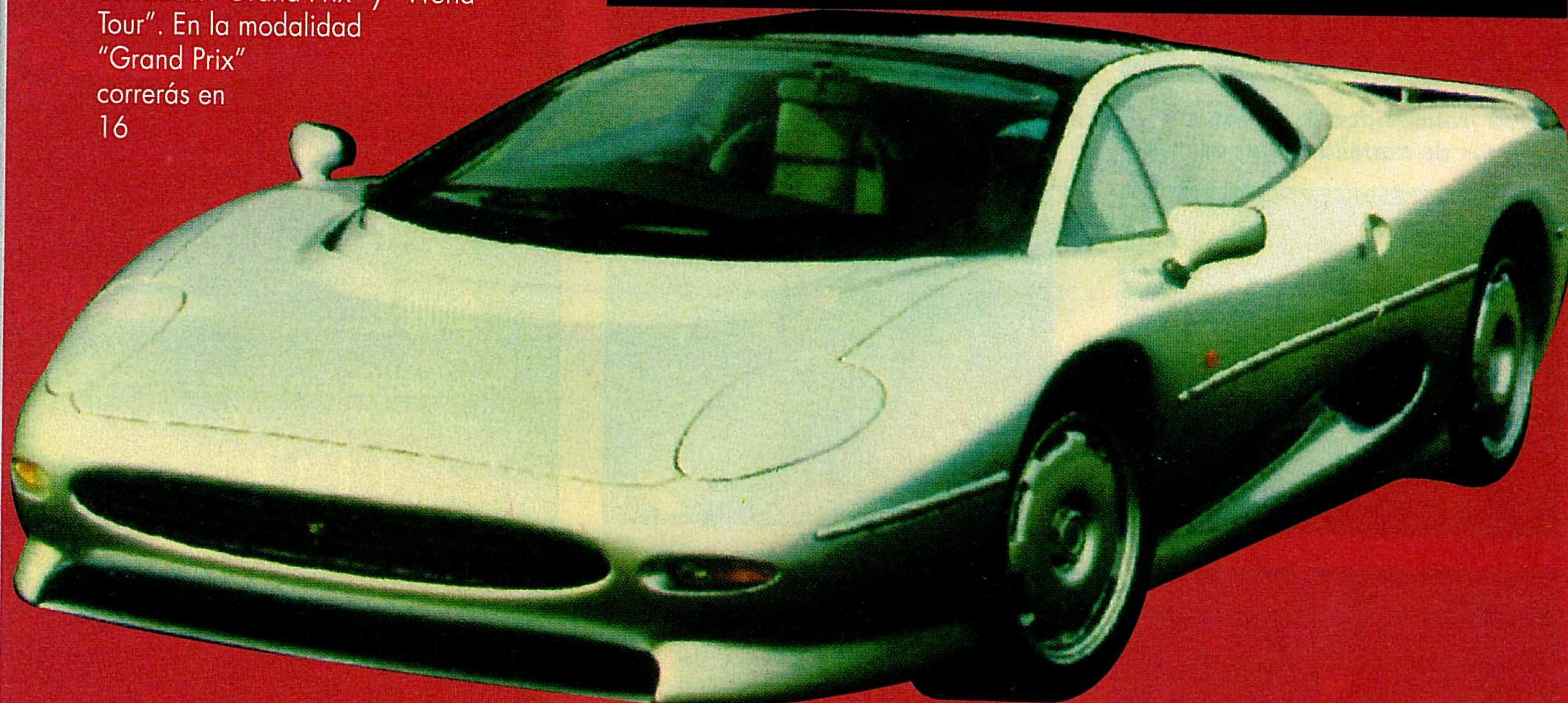
«Chuck Rock 2» se convertirá, sin duda, en el arcade de moda del verano... y del invierno ¿por qué no?

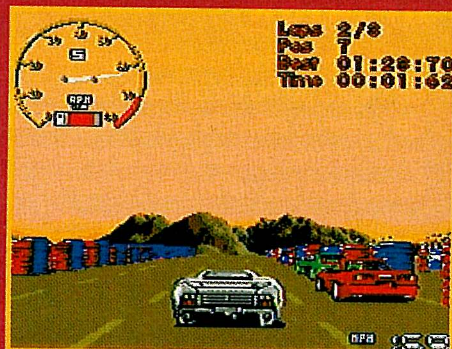
TOTAL 91

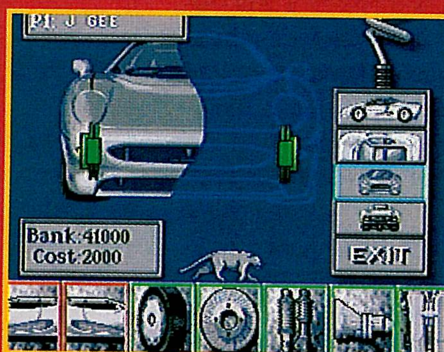
JAGUAR XJ220

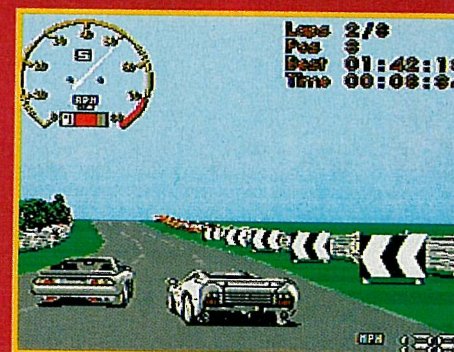
La Bestia del Asfalto

Pocos son los aficionados al mundo del motor que hayan podido resistirse a los encantos de la mítica marca británica. Los Jaguar representan el equilibrio entre la elegancia y la agresividad, entre la potencia y el confort. Esta felina visión del coche alcanza su máxima expresión en el deportivo «Jaguar XJ220». Ahora gracias a la Compañía JVC, no sólo podrás conducir esta joya, sino que podrás medirte a las principales marcas mundiales en dos competiciones cerradas: "Grand Prix" y "World Tour". En la modalidad "Grand Prix" correrás en 16





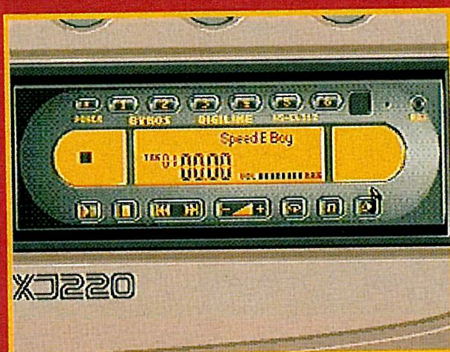


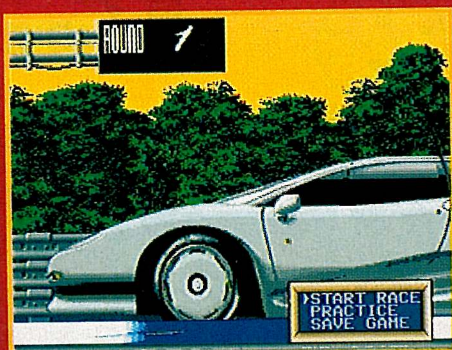




JVC • Deportivo • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Dinero • Fases: 16







Lo más espectacular de este juego son, sin duda, las presentaciones y los menús de opciones.

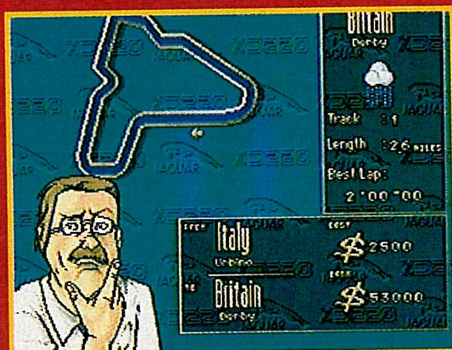


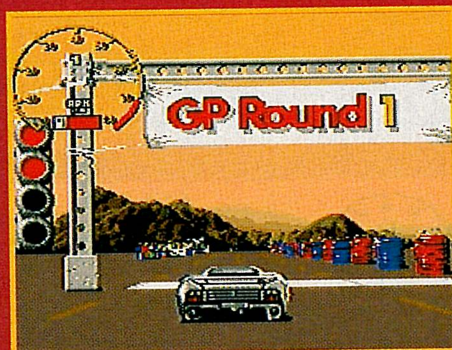
Como ves, las opciones a la hora de elegir el país que quieres representar son considerables.

circuitos diferentes optando a una gran bolsa de dinero, siempre que estés entre los tres primeros. En "World Tour" la competición se traslada a los circuitos de 16 países y contarás con los sabios consejos de un asesor financiero antes de seleccionar una prueba concreta. Al final de cada carrera, es necesario comprobar el estado de tu Jaguar y reparar lo más urgente según sean tus reservas económicas.

Lo más correcto antes de empezar un Gran Premio es conocer bien el recorrido y las condiciones climatológicas del circuito para conseguir el mejor tiempo posible y las primeras posiciones en la parrilla de salida. Adelantar en los primeros compases es una maniobra demasiado arriesgada ya que pueden desplazarte a las posiciones de cola en un montón de ocasiones.

Una de las opciones más





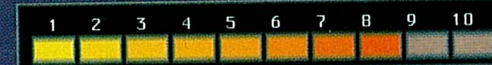


GRÁFICOS FX



Las presentaciones suelen ser algo prometedor y, en ocasiones, lo mejor del juego. Aparte de esta secuencia animada, «Jaguar XJ220» ofrece poco más en gráficos de alta calidad ya que si exceptuamos los retratos de los pilotos, carece de imagenes digitalizadas o de otras delicias por el estilo. Gráficos de calidad, pero sin aprovechar todas las posibilidades del CD.

SONIDO FX



El juego cuenta con seis bonitas melodías, música funky, melódica, discotequera, ... sin caer en lo machacón o repetitivo. En un tono muy inferior encontramos los efectos sonoros de golpes, ruedas o motor de nuestro vehículo. Sobre todo los choques son demenciales, ridículos o prehistóricos. Habrá que contentarse con la música.....y evitar los choques.

TÉCNICA CD



En la presentación hay movimientos de pantalla tan espectaculares como las rotaciones o el impactante zoom. Al comenzar el juego las sensaciones de vértigo decrecen debido a que los movimientos de pantalla y la velocidad son un tanto lentos. El comportamiento de nuestro vehículo en las curvas es cualquier cosa menos deportivo.

Discretamente bueno. «Jaguar XJ220» no alcanza el nivel de calidad de que es capaz el Mega CD.









Tienes la posibilidad de crear el tipo de circuito que te plazca, con su longitud, complejidad y condiciones climatológicas, así que házte una idea del grado de diversión que puede alcanzar este cartucho.









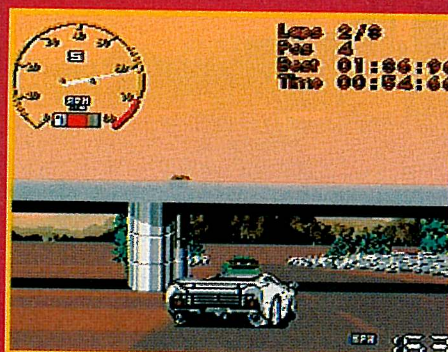


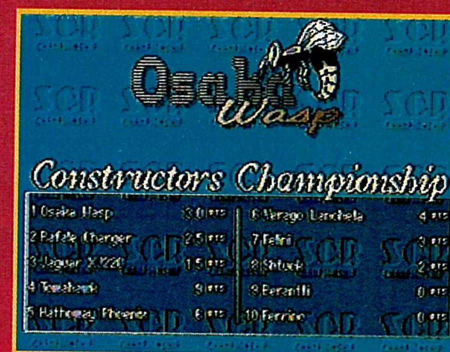
interesantes del juego es la posibilidad de crear tus propios circuitos, con sus dificultades, longitud y demás carácterísticas ambientales.

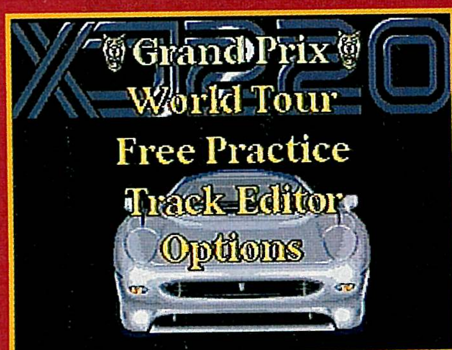
En cuanto a tus rivales, pues nada menos que los equipos Beranti, Felini, Ferrino, Osaka, Phoenix, Raphale, Shtuck, Tomahawk y Berago. Aquí no hay lugar para "peritas en dulce", esta es la competición de la flor y nata



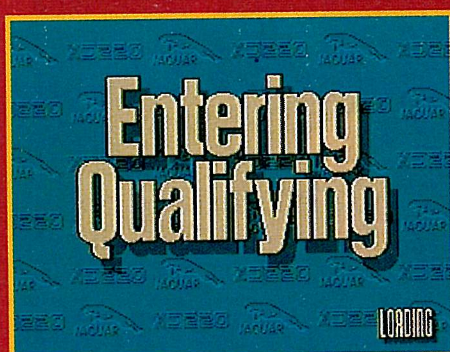


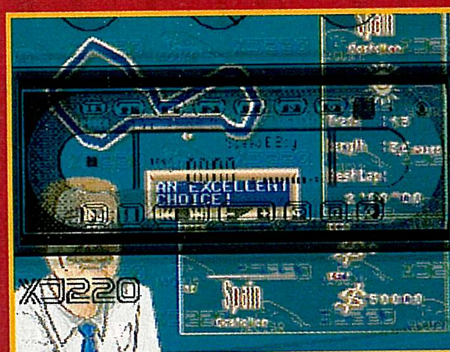




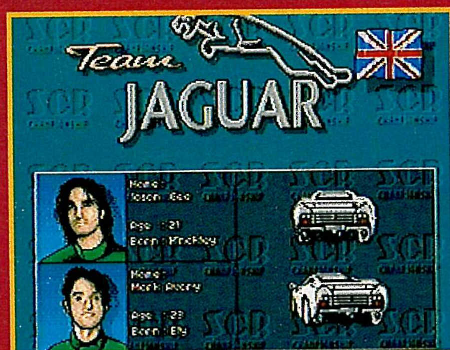


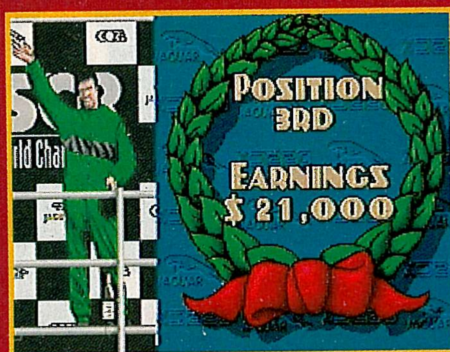
Antes de comenzar puedes elegir entre uno de los dos campeonatos, práctica libre, o tu propio circuito.

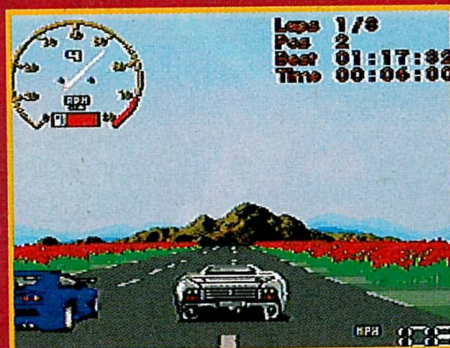




del motor.Correr acompañados por una buena música siempre alivia las penas del camino. En eso han pensado los autores del juego, ya que, con la banda sonora elegida para la ocasión, te olvidarás de todo y de quienes son tus rivales.

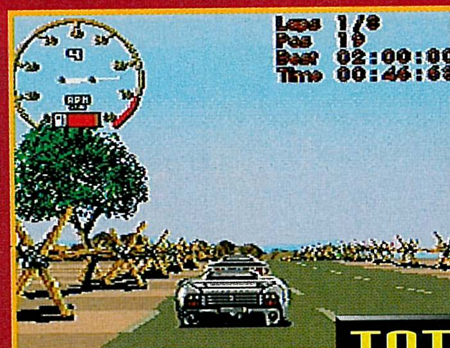














1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Gran variedad escénica entre los diferentes recorridos. Sprites bien definidos, aunque los indicadores sean un tanto elementales.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Movimientos demasiado sobrios para un deportivo, sin derrapes ni golpes espectaculares.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Funky, disco, swing... Lo mejor del juego, sin lugar a dudas. Los efectos desentonan y restan brillantez al conjunto.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Con tres sesiones ya alcanzarás un cierto control. Lo mejor será que te montes tus propios circuitos para ir practicando.

OPINION

La conversión del «Jaguar XJ220» al CD tiene, como principal virtud, su gran jugabilidad y como mayor defecto, la falta de garra. Si no fuera por la posibilidad de crear nuestros propios circuitos y, por tanto, las dificultades de los mismos, este juego estaría condenado a la monotonía, ya que su mecánica y simplicidad de pilotaje se domina desde los primeros compases. La modalidad de dos jugadores simultáneos es siempre un aliciente añadido para los más competitivos (lástima que se ralentice un poco).Por lo demás, cuenta con una cuidada realización gráfica y una muy destacable música.

TOTAL 76

Tienes ante ti un buen juego, pero un tanto frío. Podia haberla sacado más partido al compacto.



Land of Illusion

La Vida es Sueño

Puede parecer algo pedante empezar el comentario de un juego hablando de la interpretación de los sueños, pero es que, si Freud conocía la personalidad de sus pacientes a través de lo que soñaban, te aseguramos que la de Mickey Mouse ha quedado perfectamente reflejada en «Land of Illusion». Te preguntarás qué tiene que ver Freud con este cartucho, ¿verdad? La explicación es bien sencilla: la entretenidísima aventura surge a partir de un sueño que tuvo el ratoncito, al quedarse dormido mientras leía un libro de cuentos de hadas.

En su fantasía, Mickey se encuentra en un pueblecito como el del libro que estaba leyendo, pero que ha perdido su encantador aspecto y ahora aparece sombrío y desolado. Según le cuenta una joven, la causa de ese desastre es un cruel fantasma, que ha robado el cristal mágico que protegía la aldea y ha establecido su gobierno sobre todo el valle circundante.

Ahora, nuestro héroe es la única esperanza que le queda a los habitantes de la maltratada región y

PRIMER CONTACTO

Nada más cargar el cartucho te das cuenta de que vas a entrar en un mundo alucinante, en el que la imaginación y la fantasía van a ser sus principales habitantes. Poco a poco la acción se va haciendo dueña de la situación: los animales del bosque no son tan amistosos como cabría esperar, pero al simpático ratón no le faltan habilidades para seguir adelante







Disney • Plataformas • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles dif.: 1 • Continuac.: infinitas • Fases: 14



Es de agradecer que Mickey esté a veces en las nubes, porque sus sueños nos permiten disfrutar de esta divertida aventura. ¡Qué fantasía la del ratoncito!.

acepta el reto de acabar con la magia negra que les hace la vida imposible lleno valentía (bueno, la verdad es que algo de miedo a los fantasmas sí que tiene). No le detendrán ni las catorce fases que tiene que atravesar hasta llegar al castillo del fantasma (su





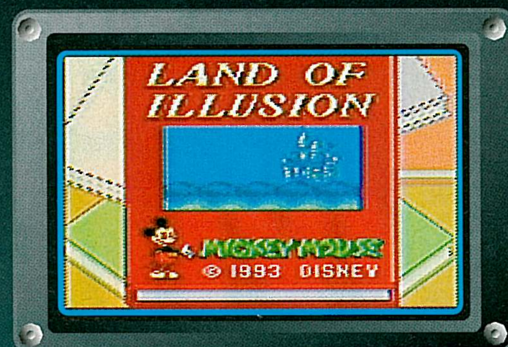


Los peligros que acechan a Mickey son de lo más variopintos y... ¡Uy, cuidado con la araña!

objetivo final), ni los numerosos enemigos que en ellas habitan. Además, cuenta con la ayuda de objetos como la flauta mágica, la poción reductora, la cuerda, los zapatos para las nubes o los frijoles mágicos, que sin duda le allanarán el camino.



La empresa no es fácil, pero merece la pena. El sueño de Mickey Mouse es digno de la casa Disney, lleno de simpatía, emoción y ternura. Todos los ingredientes necesarios para dejarte más que boquiabierto. ¡Soñar es divertido!





Magníficos gráficos y excelente variedad de escenarios.



No hay movimiento que Mickey no pueda hacer: Saltar, trepar, nadar, coger objetos...



Aunque sólo sea por el gran número de melodías, la alta nota está plenamente justificada.



El control del personaje es sorprendentemente fácil para la gran cantidad de posibilidades que ofrece, y el nivel de dificultad es el adecuado.

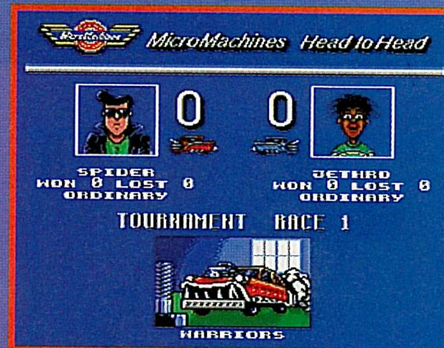
OPINION

Como ocurre con todos los productos que salen de la factoría Disney, en Land Of Illusion hasta el más mínimo detalle ha sido cuidado con mimo: la longitud de su desarrollo (catorce fases proporcionan un alto número de situaciones diferentes), la sensacional animación de los personajes, la elevada cantidad de movimientos diferentes que Mickey puede hacer, la originalidad de los poderes que te prestan los diferentes ítems que encontrarás en tu camino... En definitiva: un magnífico juego cargado con toda la simpatía de las mejores creaciones del mítico

TOTAL 91

«Land of Illusion» refleja a la perfección la genialidad del pequeño Mickey Mouse. No te lo puedes perder.

Micro Machines



Ese Pequeño Gran Juego

Érase una vez una pareja de hermanos, Davicillo y Miguelín, a los que les encantaban los coches de juguete pequeños, muy pequeños, más pequeños todavía... pongamos que del tamaño de los MicroMachines. Y érase también unos padres, sus padres, que no les dejaban nunca jugar con sus juguetes preferidos. "Tenéis que estudiar para algún día llegar a ser como yo", decía el padre (que se había puesto insoportable desde que trabajaba para la Fundación Ortiga, una de las más importantes de la ciudad).

La vida de nuestros amigos transcurría monótona y aburrida hasta que un día, sin



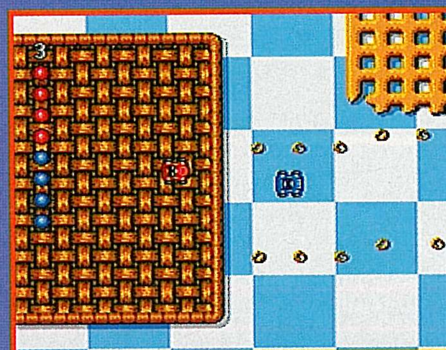
PRIMER CONTACTO

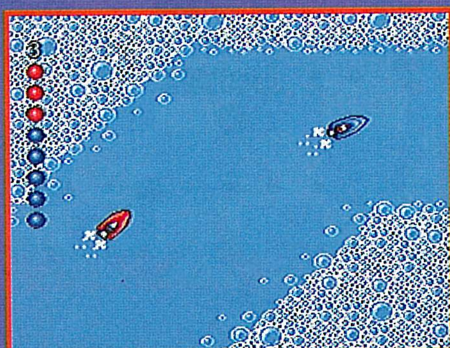
Los primeros circuitos a los que te tendrás que enfrentar no son demasiado difíciles. Si quieres algún consejo, procura no excederte en tu velocidad, ya que si chocas contra los obstáculos del camino, estos no te dejarán pasar (intenta recordar, en la medida de lo posible, dónde se encuentran. Te servirá para las siguientes vueltas). ¡Y cuidado con las curvas!

CodeMasters • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dif.: 1 • Continuaciones: 3 • Fases: Competición









Te encuentras en la fase de clasificación. Pilotas una lancha entre la espuma del agua de la bañera. ¡Ojo con las burbujas!

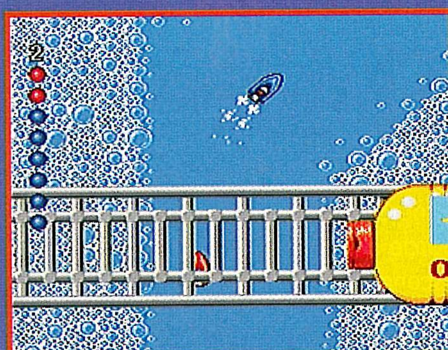
saber cómo ni por qué, se les apareció el mago Tatover un mago bueno, muy bueno, más bueno todavía y les dijo así: "A partir de ahora, podréis jugar con los MicroMachines en vuestros más profundos sueños. Así sea". Ante tan magnífica noticia, Davicillo y Miguelín se acostaron temprano esa noche, deseosos de empezar a soñar. Enseguida cerraron los ojos, y pronto, muy pronto, más pronto todavía, comenzaron a tener un sueño en el que los microcochecitos se habían transformado en videojuego para su Mega Drive.

Y soñaron que podían escoger entre 9 modelos distintos de vehículo (coche deportivo, helicóptero, fórmula 1, tanque, fuera borda... y hasta un 4x4 como el de su tío Juanito, el excursionista). Soñaron también que podían escoger entre 11 personajes distintos para conducir los vehículos





¡Apártese quien pueda! Estos micromachines son tan increíbles que hasta pueden saltar de una mesa a otra.

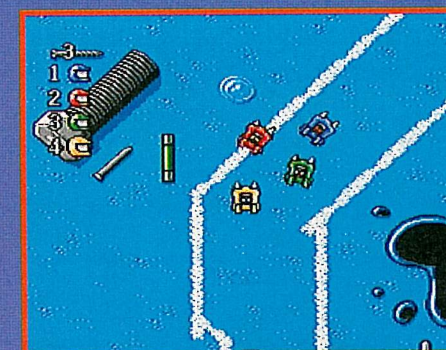


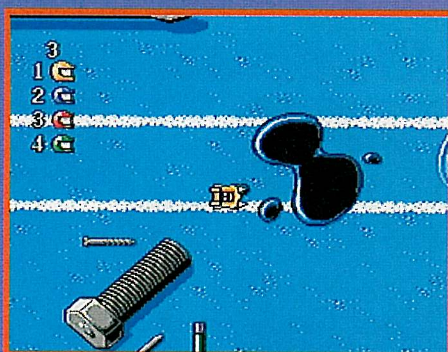


LA COLECCIÓN COMPLETA

Si eres uno de los locos coleccionistas de estas pequeñas maravillas, te diremos que tu colección no estará terminada hasta que consigas todos estos codiciados cacharros del cuadro. Para completarla, deberás ganar cada una de las pruebas de esta dura competición en la que pilotarás Deportivos, 4 X 4, Booguies, Big-foots, Lanchas, Tanques, Fórmulas 1, Warriors y Helicópteros Choppers. Por aire, tierra y mar, que divertido es coleccionar.

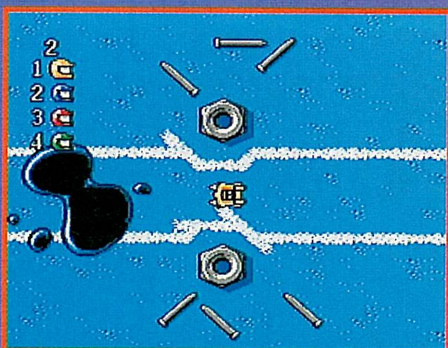




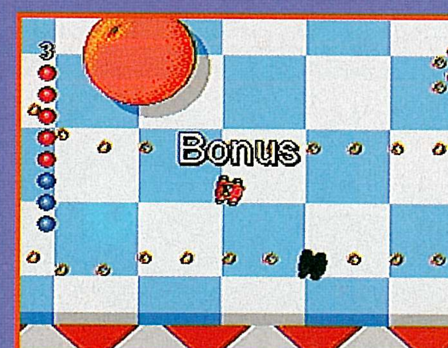












(Spider, Joel, Mike, Emilio, etc.). Y cuando los dos soñaban a la vez, podían enfrentarse entre ellos, mientras que uno se levantaba para ir al baño, el otro seguía jugando contra la computadora.

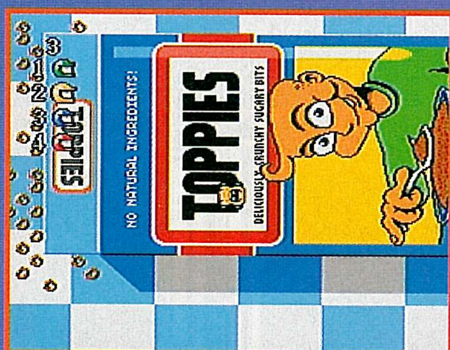
Y soñaron que podían escoger entre varias modalidades de partida: una, llamada "Challenge", en la que



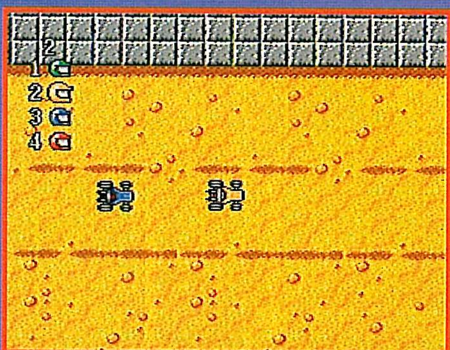
tenían que disputar carreras el uno contra el otro (si estaban en la modalidad de dos jugadores), o bien tenían que entrar entre los dos primeros de una carrera de cuatro si era la máquina su adversario.

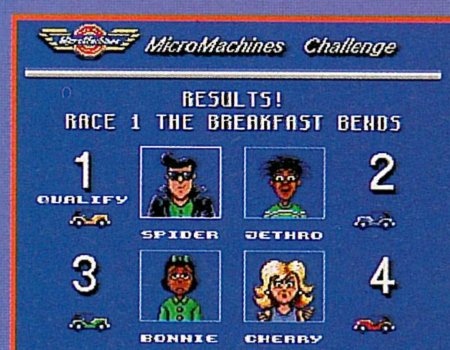
Otra, cuyo nombre era "Head to Head", les pareció emocionante, muy emocionante, más emocionante todavía, pues consistía en un apasionante duelo en el que el objetivo era vencer al contrario como fuese (bien la máquina, o bien uno de ellos). La forma de hacerlo consistía en dejar tan atrás al otro que no apareciese en la pantalla.

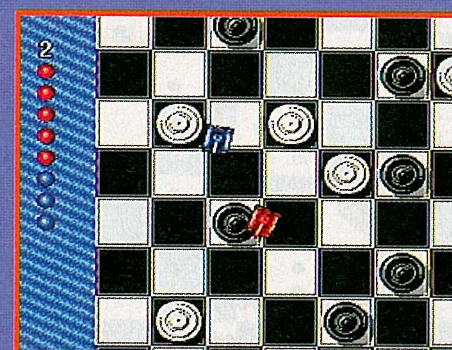
Y los sueños eran tan reales, que los circuitos en los que competían los MicroMachines parecían sacados de la vida cotidiana: vertiginosas carreras a través de las sobras del desayuno, apasionantes duelos de motoras entre la espuma de su bañera, o peligrosas correrías por el borde de una mesa de billar, eran los escenarios habituales por los que los magníficos cochecitos se desenvolvían. Y así pudieron disfrutar



Los Micromachines no respetan ni la hora del desayuno. Pasan hasta por encima de tus cereales.







PERSONAJES



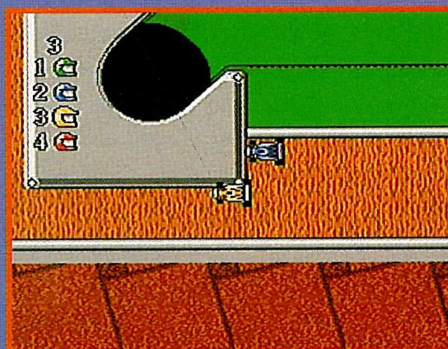
Estos son los audaces pilotos de este competitivo «Micromachines»: Joel, Mike, Dwayne, Walter, Anne, Jethro, Chen, Cherry, Emilio, Spider y Bonnie. Lo primero que debes saber es que las apariencias engañan y que tras alguna de estas inocentes caras te encontrarás a un consumado conductor con el que demostrar tus dotes al volante. Ojito con las inocentes chicas que son de ¡armas tomar!

día tras día de sus juguetes preferidos, aunque fuese en un videojuego soñado, sin que sus padres pudiesen sospechar nada. "Da gusto lo pronto que se acuestan ahora mis niños", pensaba su madre, mientras leía horribles libros de templarios y ruinas antiguas. Y todo gracias al mago Tatover, que les enseñó el maravilloso mundo de los «MicroMachines»: un juego divertido, muy divertido, más divertido todavía...





La emoción de las carreras con los microcoches puede sentirse jugando contra la máquina o contra otro jugador (arriba, a la izquierda). Una vez que eliges la opción de un jugador, tendrás la oportunidad de participar en un torneo con cuatro participantes (modalidad "challenge"), o bien enfrentarte a otro vehículo (modalidad "head to head").









Muy logrados los circuitos en los que se desarrollan las carreras. Realismo a tope en los distintos obstáculos.



La velocidad que llegan a adquirir los cochecitos es sorprendente. Tanto, que si te excedes te será fácil salirte de la pista.



La melodía es buena, pero el fallo es que sólo hay una. Los efectos sonoros compensan en gran medida esta insuficiencia.



Los "piques" con tu contrincante serán de los que hagan época. Sin embargo, te llevará tiempo dominar bien tu vehículo - miniatura.

OPINION

La compañía Codemasters nos deleita con un divertido cartucho que conjuga la emoción de los juegos de carreras con una originalidad sorprendente y no exenta de simpatía en sus peculiares gráficos. Además, sus variadas opciones de juego y novedosos circuitos te permiten escapar de la monotonía que supone dar vueltas siempre al mismo recorrido.
En cuanto a la manejabilidad de los coches, hay que tener cuidado con la velocidad, pues es fácil pasarse de frenada y salirse de la pista. Por otra parte, el jugar contra la máquina puede resultar un poco difícil al principio, pero todo tiene solución con tiempo y un poco de paciencia.

TOTAL 90

Un juego divertido y simpático que te enganchará en cuanto lo pruebes. Megarecomendable.



Road Avenger

Venganza Sobre Ruedas

Tenía que hacerlo. Estoy convencido. Yo era un hombre tranquilo, pero después de aquéllo no tenía otra opción. Me habían quitado lo que más quería en el mundo.

Aquella tarde, mi novia y yo nos acabábamos de casar. Éramos muy felices y nunca imaginamos la terrible tragedia que se nos echaba encima.

Sabíamos que la policía se había declarado incapaz de hacer que la ley y el orden imperasen en la ciudad. Las bandas de criminales eran los amos de las calles...

Todavía recuerdo el horrible instante. Cuando oímos un infernal rugido de motores viniendo frente a nosotros, pisé el freno a fondo, pero no pude evitar que esos delincuentes nos embistieran con sus coches y motos. Tras el accidente, la llamé, pero no contestaba. Insistí hasta que la evidencia de su muerte dio paso al sentimiento de odio más profundo que una persona pueda albergar en sus entrañas. Magullado, logré salir del coche, y entonces los pude ver. El mal reflejado en sus caras, crímenes de todo tipo en sus historiales. Y al frente de todos ellos, una cruel mujer que no vacilaba en dictar las más espantosas órdenes a sus esbirros. Ella era, sin duda, la responsable de mi tragedia. Y yo no pararía hasta encontrarla,

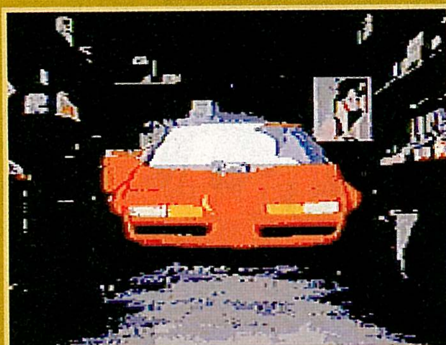








Wolfteam • Acción • Jugadores: 1 • Niveles de dificultad: 2 • Continuaciones: 3 • Fases: 8



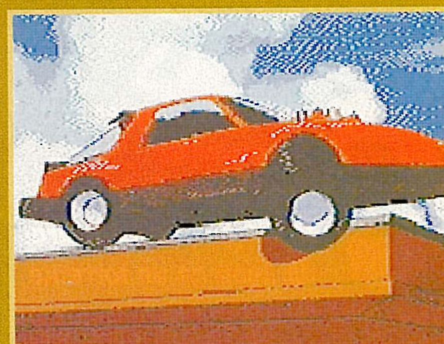








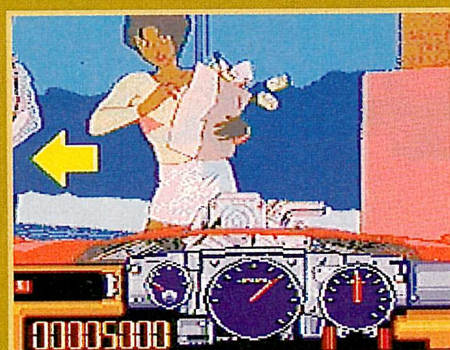
Los efectos sonoros son geniales. Cualquier golpe, frenazo o grito han sido recogidos de la realidad.



No, no se trata de la escena de presentación. Gráficos como éstos los veréis durante todo el juego.

hasta acabar con su vida. Me había convertido en el "Vengador de la Carretera".

No, no te has equivocado de revista. Sigues leyendo TodoSega, pero acabas de entrar en una aventura apasionante. Acabas de conocer, relatada por él mismo, la trágica historia que propició el nacimiento de «Road Avenger», el Vengador de la Carretera. Y toma buena nota de este nombre, porque







GRÁFICOS FX



Tras la presentación, con dibujos animados de gran calidad, en el juego continúa la estética propia de las series de animación japonesas, con un bombardeo de imágenes constante a una velocidad tan alucinante como la de tu bólido. El realismo, casi de película, es absoluto en los distintos escenarios en los que se desarrolla la acción. Impresionante.

SONIDO FX



La canción de la presentación es interpretada por un cantante de voz grave y rasgada. También encontramos música interesante durante el juego, pero se ve apagada por los efectos sonoros, tales como los gritos de la gente o el ruido de las puertas de los coches, sacados de grabaciones reales. Es decir, los efectos, bien.

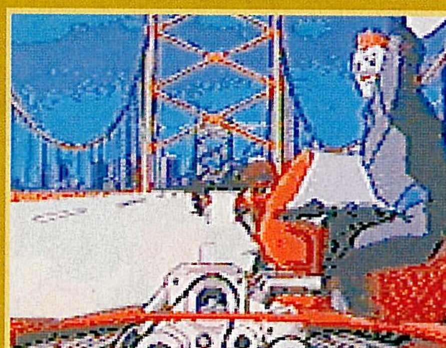
TÉCNICA CD



Si hay algo por lo que destaque el «Road Avenger» es por la conjunción constante entre juego y secuencias de animación. La visión durante la partida es frontal y la mecánica del juego es bastante simple pero efectista, llena de giros imposibles, "zooms" rapidísimos y caídas desde alturas que te harán sentir lo que es el verdadero vértigo.

Con «Road Avenger» nace una nueva generación de juegos de acción en los que tus sentidos no tendrán ni un sólo segundo de respiro.







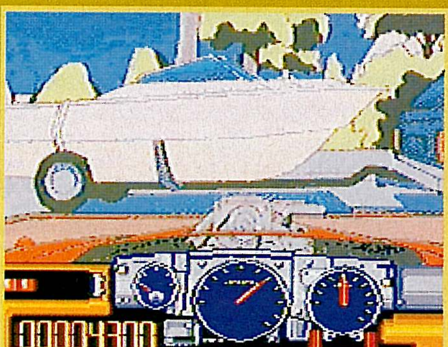
Con «Road Avenger» pondrás a prueba tus reflejos en las situaciones más inverosímiles.





tras él se encuentra la aventura de acción más desenfrenada que puedas soñar. Es difícil describir con palabras toda la fuerza que tiene cuando la ves en la pantalla, pero un enorme éxito en Estados Unidos y el anuncio de la aparición de una segunda parte avalan nuestros comentarios.

Como podrás suponer, tú asumes el papel del joven y vengativo





Con cuatro simples movimientos (izquierda, derecha, freno y turbo), entrarás de lleno en un torrente imparable de imágenes vertiginosamente alucinantes.



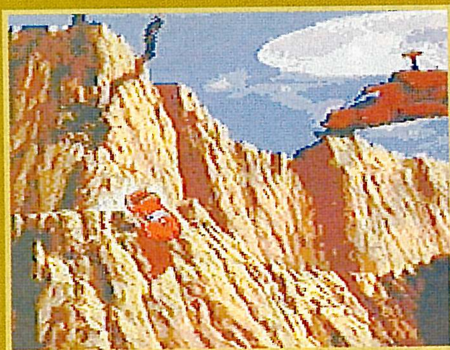


protagonista, te sientas al volante de tu coche, y partes para acabar con las bandas de delincuentes que aterrorizan a los inocentes ciudadanos de su ciudad. Lo que viene a continuación son ocho vibrantes fases en las que, a una velocidad de vértigo, conducirás en dirección contraria, harás chocar a tus















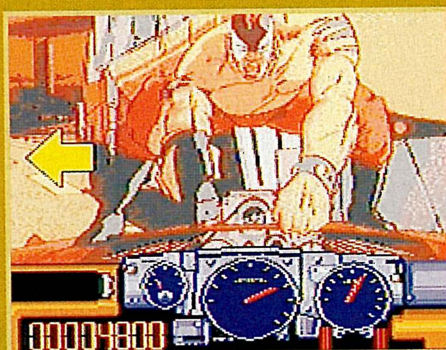
Para el Vengador de la Carretera cualquier camino es transitable, por difícil que parezca.

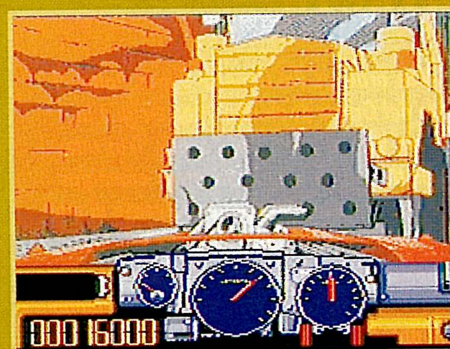
oponentes, serás perseguido por máquinas segadoras, e incluso entrarás en edificios con tu vehículo.

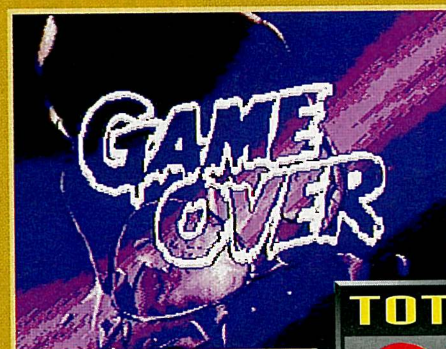
Con cuatro simples movimientos (izquierda, derecha, freno y turbo) entrarás en un torrente imparable de imágenes en las que magníficos momentos de animación se intercalan en la propia dinámica del juego. Esta vertiginosa velocidad visual se ve además acompañada por unos efectos sonoros de cuanto sucede a tu alrededor.

Créenos. Si quieres sentir la emoción de una persecución a vida o muerte, el «Road Avenger» es tu juego. Nunca sentirás nada igual.













Si partimos de la base de que son dibujos animados al más típico estilo japonés, ya está todo dicho.



Cuatro posibilidades, y sólo en los momentos indicados, se quedan un poco cortas a la hora de conducir el coche.



La canción de la presentación es bonita, pegadiza, marchosa,... una delicia. Los efectos sonoros se definen con una palabra: reales.



Los más jugones se "merendarán" el nivel más sencillo en poco tiempo. Pero para pasarse el difícil hay que ser un monstruo del volante.

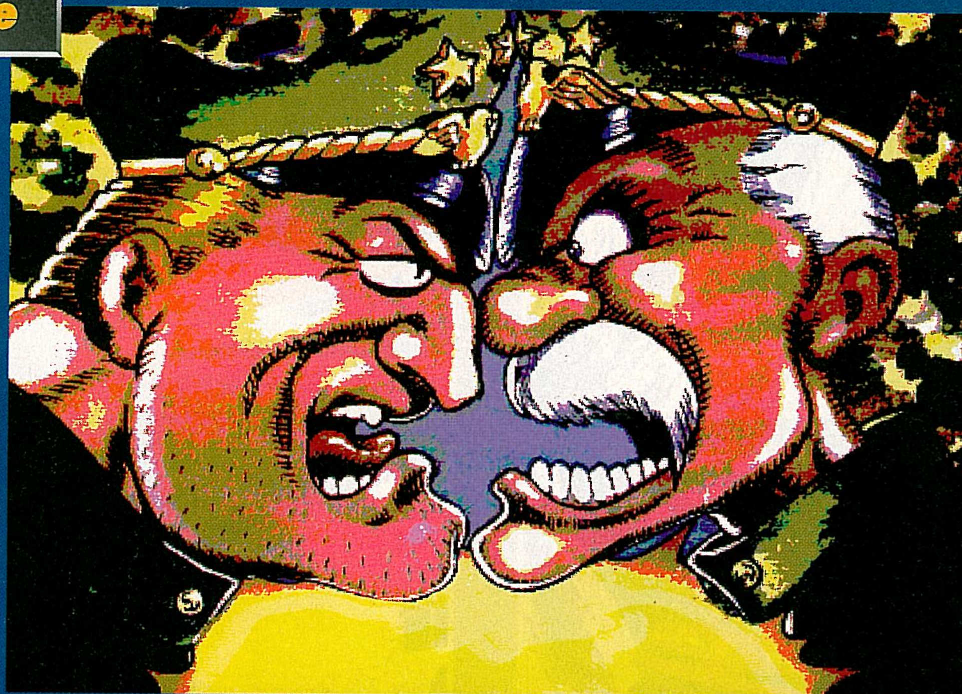
OPINION

Si algo destaca en «Road Avenger» -el juego que se va a regalar con el Mega CD- es la enorme calidad de sus gráficos, no sólo porque parezcan auténticos dibujos animados, sino porque en plena acción se intercalan secuencias de animación capaces de dejar boquiabierto al más pintado.

Además, os podemos asegurar que el ritmo de la aventura es endiablado y la sucesión de imágenes por minuto es tal que no da respiro al jugador, cuya capacidad de reacción debe ser tan veloz como el de las imágenes. Si a esto le unes una jugabilidad monstruosa...

«Road Avenger» es una gozada de cartucho en forma de experiencia automovilística.

TOTAL 90



GENERAL CHAOS

La Guerra Más Divertida

Las sirenas del Cuartel General de Moronica suenan sin descanso al filo de la medianoche. Gracias al arriesgado mensaje del superagente J. Llacer, la operación militar de la República de Viceria podrá ser respondida con la contundencia que merece tan despreciable acto de sabotaje. El responsable de la contraofensiva será el moronico General Chaos, el alto mando más laureado y experimentado de sus Fuerzas Armadas.

El barrigudo General dirige a cinco de los mejores comandos en guerra, cinco grupos de "Rambos" expertos en el manejo de explosivos,



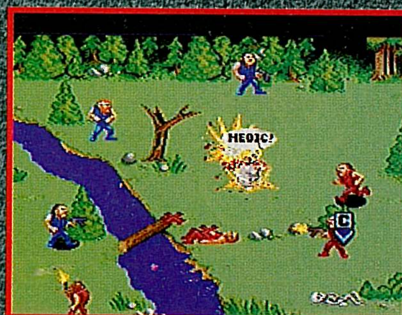






lanzallamas, granadas, ametralladoras y sub-fusiles. En principio, los objetivos más importantes de esta campaña serán frenar la acometida de las

PRIMER CONTACTO



Cumpliendo órdenes del General Chaos, tomé el mando del Grupo de Asalto y me dirigí a la frontera de Viceria para poner orden. Tras unos instantes de tanteo visual, nuestros enemigos iniciaron un sorpresivo ataque envolvente al que contestamos con una defensa en "V". Las posiciones de granaderos y ametralladores nos proporcionaron inmediata ventaja sobre el campo de batalla y la victoria vino rodada.

Electronic Arts • Estrategia • Megas: 8 • Jugadores: 1-4 • Niveles dif.: 1 • Cont.: 1 • Fases: 3

Personajes



Cada batalla precisa de un comando acorde con sus características. Tu función será saber cuál es el idóneo y dirigir sus movimientos en el combate. Ellos confían en tus dotes de mando...no les defraudes, General.

fuerzas terrestres enemigas, acabar con trenes, tanques y otras instalaciones militares vicerianas y, por último, capturar al General Redbull.

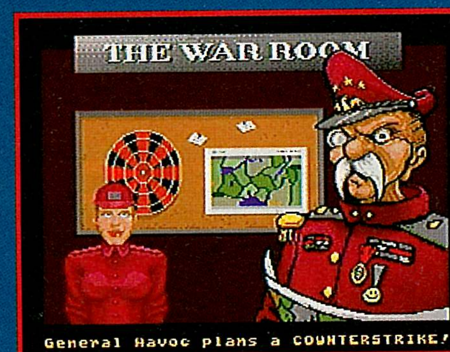
Si todo marcha bien, la guerra llegará a su fin tras tres campañas, lo que equivale a unas 50 batallas. Cada derrota dará al contrario la iniciativa en la elección del próximo enfrentamiento y nos reducirá las asistencias médicas. Algunas de las misiones tienen unos objetivos prioritarios e items que deberemos conseguir o evitar que caigan en manos del contrario por su importancia vital para posteriores enfrentamientos.

Este singular y divertido juego de









estrategia cuenta con un montón de opciones de juego simultáneo para dos o más jugadores en un mismo bando o enfrentados, y es compatible con el Multitap de 4 mandos. Todo ello recreado con gráficos y personajes más propios del cómic o de los dibujos animados, y con un tratamiento desdramatizado y divertido de la guerra, tan inocente como una buena partida de parchis.







Los personajes y escenarios de esta singular contienda parecen recien salidos de un cómic y son la mar de divertidos.



Los movimientos de los personajes son básicamente estratégicos, pero también hay alguna pelea con variedad de puñetazos y patadas.



Los efectos sonoros de la batalla son contundentes y espectaculares, pero la música se limita a la de presentación y poco más.



Si a su facilidad en el manejo le sumamos las posibilidades de juego simultáneo para dos o más jugadores, la diversión es absoluta.

OPINION

Aunque cueste un poco decirlo la guerra puede ser divertida y cosa de inteligencia. Al menos en «General Chaos» lo es. Aparte de contar con unos vistosos gráficos y una animación muy alegre, este cartucho posee una jugabilidad de escándalo gracias a sus modalidades de juego simultáneo, ideal para picarse con los amigos o aliarse con ellos frente a la "máquina enemiga". También ayuda el cuidado tratamiento del argumento central: la guerra. Todo está presentado tan desenfadadamente que una partida de risk, incluso de parchis, puede resultar mucho más agresiva.

Nunca un enfrentamiento entre amigos te parecerá tan divertido como jugando una partida a «General Chaos».

TOTAL 83

Hay momentos en la vida de toda persona en los que hay que hacer frente a la cruda realidad, y hay personas a las que ese momento les llega muy temprano, tan temprano que se convierte en una dura prueba para su resistencia y firmeza. Ese es el caso del protagonista de «Chuck Rock II», el hijo de Chuck, que siendo tan sólo un bebe (aunque cabezón, porqué no decirlo) ha visto cómo su amado padre (aunque barrigón, porqué no decirlo) era raptado por el malvado Brick Jagger.

En nuestra



CHUCK ROCK 2
SON OF CHUCK

De Tal Palo... Tal Garrote









PRIMER CONTACTO

Sorprendente el pequeño Chuck en su debut para la Master System. Lejos de andar a gatas y balbuceando, se muestra como todo un maestro en el noble arte de dar garrotazos a diestro y siniestro. Los extraños habitantes de los cubos de basura, unas molestas moscas y trogloditas de los que no hay que fiarse, serán su primera ocasión para sacar la maza a pasear. Empezamos bien.

Core Design • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niv.dif.: 3 • Continuaciones: 1 • Fases: 5





redacción no conocemos las causas del secuestro, pero hay rumores de que Jagger pertenece ahora al Frente Prehistórico Antigordos (FPA), y hace campaña activa contra todo troglodita con kilos de más. Sea cual fuere el motivo, el caso es que este pequeñín se ha quedado sólo en medio de un





mundo plagado de dinosaurios, macarras antediluvianos, insectos cuya picadura deja enana la de los mosquitos veraniegos y un montón de peligros más.

Es escalofriante pensar las adversidades que tiene que salvar Chuck II, pues la suya no es edad para andar saltando de plataforma en plataforma. Menos mal que cuenta en el camino con la ayuda de caramelos que suben la puntuación y de valiosas vidas extra, aunque para encontrarlas deberá explorar hasta el último recoveco de cinco cavernícolas fases y saltar incluso donde parezca que no hay escalón posible (la buena suerte aparece en ocasiones donde menos te lo esperas).

Además, este bebé ha salido pequeño, pero al parecer tan matón como su padre, del que ha heredado





Vaya pedazo de bicho... ¿No te parece que son demasiados sobresaltos para un bebé?

el magistral dominio de la maza, y a base de garrotazos sabrá abrirse paso por la prehistoria de tu Master System para poder reencontrarse con su papaíto.

Se ve que también en la prehistoria valía aquello de que padre, aunque sea un poco brutote, no hay más que uno. ¿Estás de acuerdo?









De lo mejorcito que se ha visto para la Master System. Simpatía por encima de todo.



Puedes saltar, golpear, colgarte de lianas... incluso hacer equilibrios sobre la maza. Variedad a tope.



La música resulta un poco monótona, pero los efectos son de alta escuela.



Tres niveles de dificultad dan para satisfacer todos los gustos posibles.

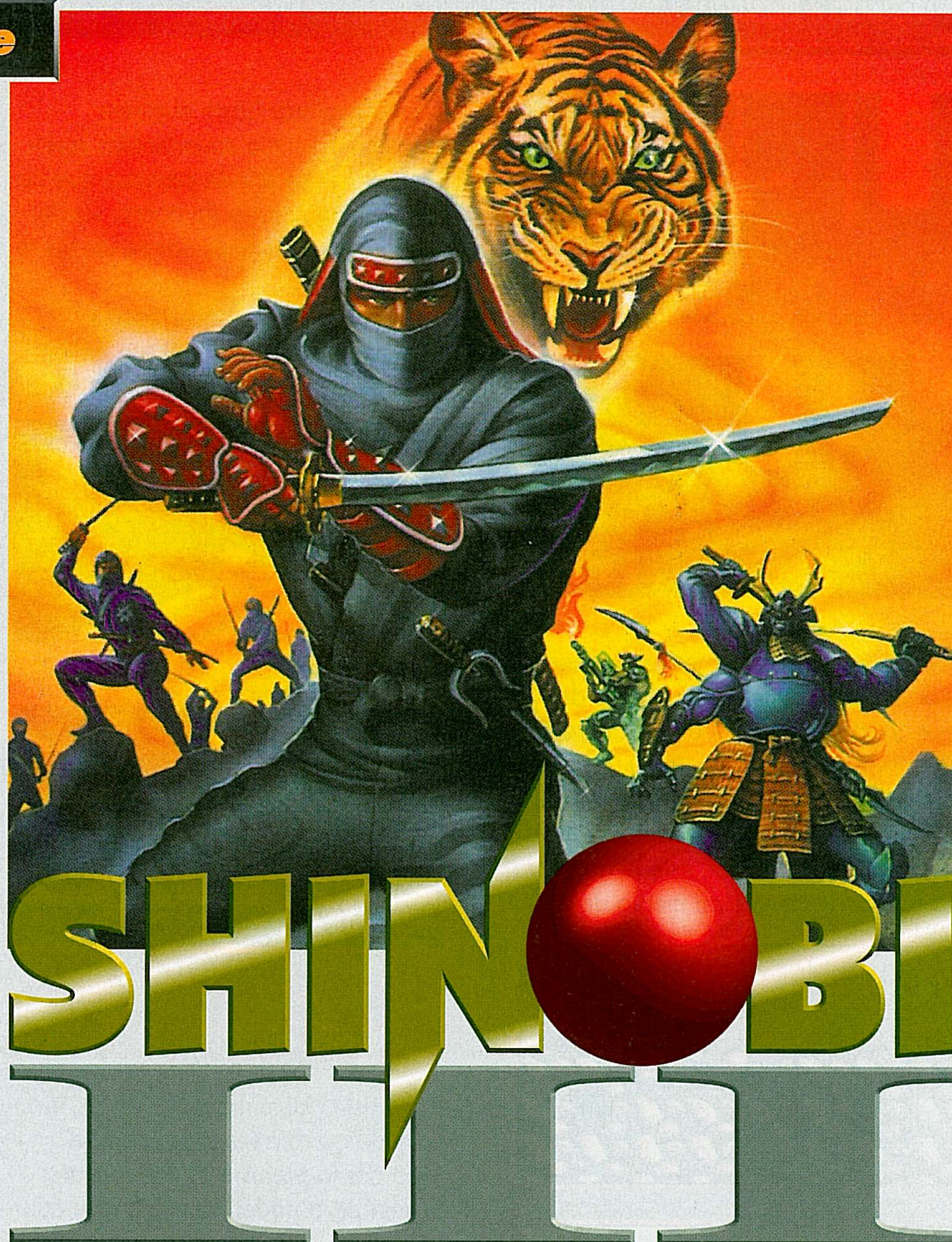
OPINION

De un padre tan divertido no podía esperarse otra cosa que un descendiente como Chuck II. El chaval viene dispuesto a emular las andanzas de su progenitor y de verdad que lo consigue, a base de derrochar simpatía en sus aventuras. Además, el hecho de que este cartucho tenga nada menos que 8 megas de memoria hace que se pueda hablar de todo un lujo para la Master System. Con semejante carta de presentación, el nivel gráfico del juego es, como cabía de esperar, altísimo.

Quizá sea la excepción que confirma la regla, pero aquí no puede decirse que segundas partes nunca fueron buenas.

TOTAL 90

Al igual que su progenitor, Chuck II derrocha simpatía y emoción a raudales. Genial.



Por Una Causa Justa

En Japón existe un viejo proverbio que dice: "Para luchar no es necesario el valor, sólo una causa irrenunciable". Estas sabias palabras resonaban una y mil veces en el pensamiento del valeroso Ninja Joe Musashi. A pesar de sus muchos años, de su buena posición y de su familia, el guerrero debía hacer frente a los rufianes del terrible tiranuelo Fagho Zito I y de su hijo Yluego Amomir. Ha llegado el momento de que Shinobi ponga freno a sus atrocidades.

Para ello, tendrá que superar una infinidad de peligrosos guerreros, extraños seres voladores, mutantes de laboratorio, trampas explosivas, paredes que trepar, soportes por los que descolgarse, luchas a caballo, tablas de surfing o rocas que escalar y que caen desde un desfiladero....

En fin, todo un infierno. Aparte de sus grandes condiciones físicas y de sus shurikens, Shinobi cuenta con cuatro poderes mágicos: la fuerza del trueno, barrera de fuego, espejo multiplicador y macroexplosión

PRIMER CONTACTO

Al bueno de Joe Musashi este paseo por el bosque no le va a resultar nada romántico. Tras esos milenarios árboles se esconde todo un batallón de desalmados. Aunque con tu arsenal de Shurikens al máximo estos personajillos no deben preocuparte. Antes de avanzar echa un ojo a las ramas superiores porque algunos "pajarillos guerreros" anidan por estos lares.





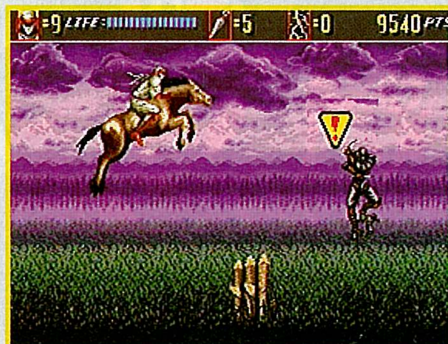


Sega • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 7





Shinobi ha vuelto. Y lo ha echo con más garra y fuerza que nunca. ¡Una verdadera pasada!



En la fase 2, los símbolos te anunciarán algún obstáculo próximo ¡Ojo con ellos!

expansiva. Un tanto escasas pero efectivas en los momentos más apurados.

El arcade «Shinobi 3» consta de siete largas y complicadas fases en las que la acción experimenta importantes variaciones en su desarrollo sin perder un ápice de su intensidad.

Los nombres de estos siete "regalos" son: Bosque Cavernoso, Sorgo Verde, Laboratorio Mutante, Surf Warriors, Infierno Rojo,





Acantilado de la Muerte y Nido de Águilas. ¡Casi nada, sólo oirlos pone los pelos de punta!

MAGIA



Estos son los cuatro poderes mágicos de Joe: kariu o fuego, hijin o explosión, ikazuchi o trueno, y fushin o multiplicador físico.







De lo mejor del juego. Variados y coloridos escenarios, extraños monstruos, cerebros volantes, artefactos futuristas... ¡una pasada!



Además de un potentísimo y suave scroll, los movimientos de los personajes son veloces, abundantes y fácilmente manejables.



Házte con unos buenos cascos y sube el volumen.



Un poco más complicado que sus hermanos, pero con mayor intensidad y ritmo. Te costará despegarte.

OPINION

Esta tercera parte del clásico Shinobi se esperaba con gran espectación entre los incondicionales de los buenos arcades. Por suerte para ellos, los programadores han conseguido superar la vistosidad de anteriores entregas y han potenciado su fuerza con nuevas fases en las que la acción se desarrolla verticalmente y con un alucinante scroll parallax.

En el apartado de jugabilidad, diremos que debido a la dificultad más bien alta, algunas de sus fases pueden atascársele al más pintado, pero eso acaba agradeciéndose. Buenas las melodías y los efectos, como para ponerse los cascos.

TOTAL 85

Terceras partes, al menos en videojuegos, siempre son mejores. «Shinobi 3» es un claro ejemplo.

Buud Polter era un simple dependiente del restaurante italiano Sardini's, que vivía feliz manteniendo a su humilde y enferma madre. Un trabajador modélico, pensaban sus compañeros, pero con una sola particularidad: era punk de los de cresta en la cabeza y pendiente en cada oreja. Ese fue el motivo por el que Vito Sardini, el mafioso dueño del restaurante, le despidió una fatídica mañana. Buud, decepcionado y triste, ciego de cólera por no poder ya



HAUNTING

¡Ya Están Aquí los Fantasmas!

ganar dinero para pagar el tratamiento médico de su madre, inició una frenética carrera para no cometer una locura. Su estado de angustia le impidió al pobre Buud ver el coche que le atropelló cuando cruzaba la calle. Cuentan que sus últimas palabras fueron para jurar que volvería desde el más allá para



PRIMER CONTACTO

También en el más allá la competitividad está al orden del día y sólo los zombies más capacitados podrán salir al mundo exterior para aterrorizar a los mortales. Al principio del juego deberás afrontar una prueba de selección en la que tendrás que recoger todas las gotas de un líquido verde y viscoso (ectoplasma) que caigan del techo al tiempo que esquivas los ataques de escalofriantes criaturas. Si consigues estar acertado, te permitirán salir de tu tumba a divertirte.

Electronic Arts • Acción • Megas: 16 • Jugadores: 1-2 • Niveles dif.:1 • Continuaciones: 0 • Fases: 4







El salón, la cocina o el dormitorio, cualquier sitio es bueno para pegarte un buen susto.

atormentar eternamente a la familia del tirano Sardini.

Desde entonces, se le conoce como Buud Polterguy (por aquello de los poltergeist) y dice la maldición que cada vez que se encienda una Mega Drive con el «Haunting» dentro, su espíritu aparecerá para asustar a los cuatro integrantes de la familia de su ex-jefe: Flo, la madre, aficionada a a los abrigos de piel y a gastar dinero a raudales. Tony, el hijo, una "criaturita" cuya película preferida es "La matanza de Texas" y que siente admiración por Al Capone. Mimi, la adorable hijita, que odia a todos los que no son ricos como ella. Y, por último, Vito, jefe de uno de los clanes mafiosos de la ciudad.

El destino de los Sardini está marcado para siempre. Por mucho que se muden de casa en casa, por mucho que traten de esconderse, el zombie-punk les perseguirá y se meterá en todos los muebles, electrodomésticos y cuadros que encuentre para así aterrorizarlos hasta lograr echarlos de su hogar.

Cuando Buud Polterguy consiga superar la prueba previa que tienen que pasar los muertos vivientes antes de salir al mundo exterior, no habrá descanso para los Sardini.

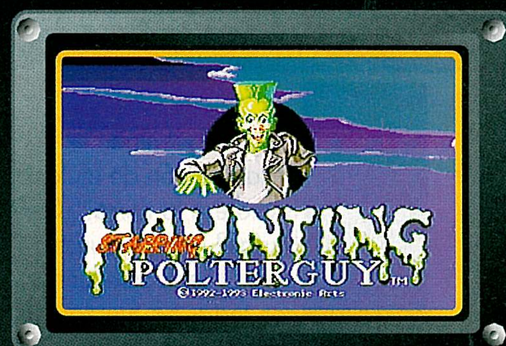
Y mientras tú sigas jugando al «Haunting», no habrá descanso para la diversión en 16 megas.



A pesar de tratarse de una historia de terror, «Haunting» ha sido tratado con gran simpatía.







Gráficos (1-10): 9

Divertidos y originales. Destacan sobre todo los sustos que se dan los Sardini con las perrerías del zombie - punk.

Movimiento (1-10): 7

Por su agilidad, no parece que el protagonista sea un zombie. Aunque su escasez de movimientos nos recuerda lo muerto que está.

Sonido (1-10): 8

La melodía es bastante movidilla. Los efectos sonoros, de lo más gracioso.

Jugabilidad (1-10): 7

Para ser un fantasma, Polterguy es muy fácil de manejar. Sin embargo, sus terroríficas aventuras son demasiado cortas.

OPINION

La verdad es que lo mejor de este cartucho es el argumento. La idea de crear un zombie "asustador" como protagonista de un juego es singular y novedosa. Sin embargo, tenemos la impresión de que los de Electronic Arts no han sabido sacarle todo el jugo que merecía, ya que se han quedado un poco cortos en el desarrollo de la acción, con un abanico de situaciones y de decorados bastante reducido.

En su favor hay que anotar el humor con el que está presentado, algunos momentos originales en cuanto a gráficos, y el fácil manejo del personaje, aunque a veces raye la simpleza.

«Haunting» es un juego muy original y simpático, pero le faltta un poco de "miga".

TOTAL 81



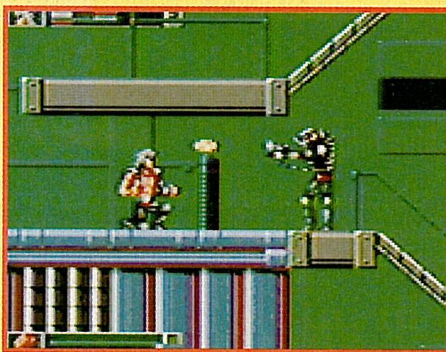
Aullidos Portátiles

Imagina que una organización de mutantes invadiese la tierra. ¿Qué harías? Una respuesta normal sería que luchar con todas tus fuerzas para salvar el género humano. Compliquemos entonces la cosa un poco más. ¿Qué harías si, además de producirse esa invasión de mutantes, te dijesen que ya no eres un humano normal?.

Desde luego, resultaría curioso que un "medio-humano" tuviese en sus manos el futuro de todos los hombres.

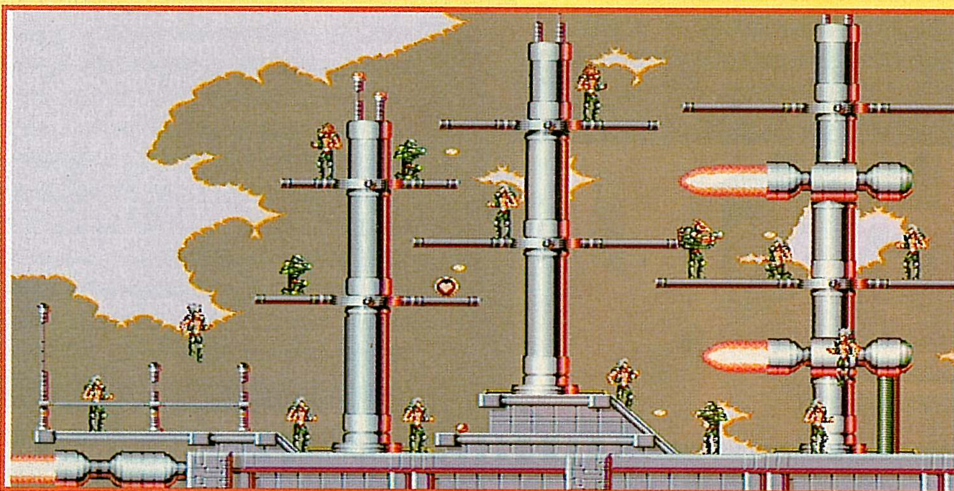
Pues bien, esta es la situación con la que se encuentra Kal, el peludo protagonista de "Wolfchild". Su aventura comienza cuando la organización Quimera decide comprarse una parcelita para que sus integrantes pasen las vacaciones, y resuelve que es la Tierra el lugar idóneo.

Kal era un chico de lo más normal,





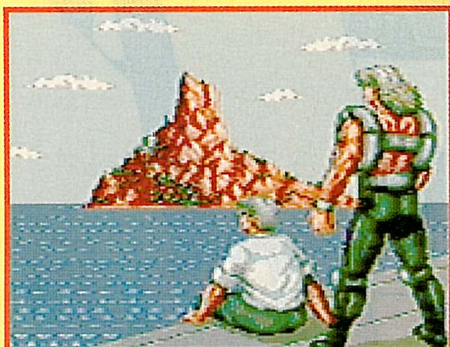




PRIMER CONTACTO

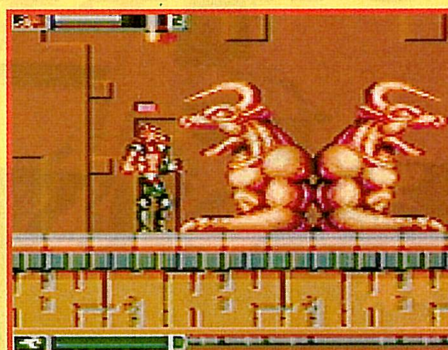
Una especie de nave espacial llena de mutantes enemigos y mástiles por los que andar dando saltos es el primer escenario al que se enfrenta este moderno chico-lobo. Recogiendo corazones, que encontrará a su paso, podrá convertirse en "bestia" sin necesidad de esperar a la luna llena, lo que le dará la posibilidad de lanzar cuchillas a sus oponentes. Cuando sea un simple humano, deberá valerse de sus puños como única arma.

Core Design • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuac.: 0 • Fases: 5



El realismo con que se han tratado algunas escenas es asombroso.

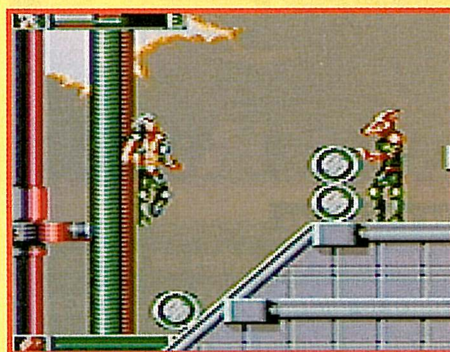




pero tuvo la mala suerte de pasar por allí cuando los mutantes hacían su aterrizaje, y eso le trajo unos cuantos problemas. El primero es ser él mismo víctima de una mutación, que hace que se transforme en lobo con más frecuencia de lo que su familia desearía. Esto no tendría mayor importancia (un buen afeitado hace milagros) a no ser porque también él es el único que puede salvar al planeta.

"Hay días en que es mejor no levantarse", pensaba el chico-lobo mientras se disponía a afrontar la primera de las fases que su misión de salvamento le obligaba a atravesar. Lo que seguramente no sabía es que le esperaban cuatro más, y todas llenas de plataformas por las que desplazarse y quiméricos mutantes a los que aniquilar. Y lo que tampoco sospechaba era que el aspecto canino sería el más apropiado para la lucha (quién se lo iba a decir), ya que le permitiría lanzar cuchillas a sus enemigos.

Para colmo de la ignorancia, el aprendiz de pastor alemán no esperaba que al final de su aventura fuera a tener que luchar contra el mismísimo Draxx, el jefe de la susodicha organización invasora. Pero había una cosa que sí sabía, y es que se sentía orgulloso de ser protagonista de un cartucho plataformero cien por cien, en el que la acción invade la pantalla de tu Game Gear. Tú eres el encargado de juzgar si lo ha conseguido.











Sin duda, lo mejor que encontrarás en el juego. Su realismo es de primera.



Los movimientos son simples, sin grandes alardes.



A menos que la silbes tú, no encontrarás música a lo largo del juego. Los efectos, en su sitio.



La verdad es que el juego es entretenidillo, pero resulta algo lento y monótono.

OPINION

He aquí un juego desigual, que presenta aspectos de gran altura, pero cojea gravemente en otros. Entre las alabanzas, cabe destacar el elevado nivel de los gráficos y su gran realismo. Sin embargo, en el apartado de las carencias, hay que hacer referencia a la música, que brilla por su ausencia, o a la excesiva monotonía de los enemigos y situaciones.
Desde luego, aquellos que estén enamorados de las aventuras de plataformas sabrán perdonar los fallos mencionados. Los más exigentes, por el contrario, verán que al «Wolfchild» le falta chispa para llegar a ser un gran juego.

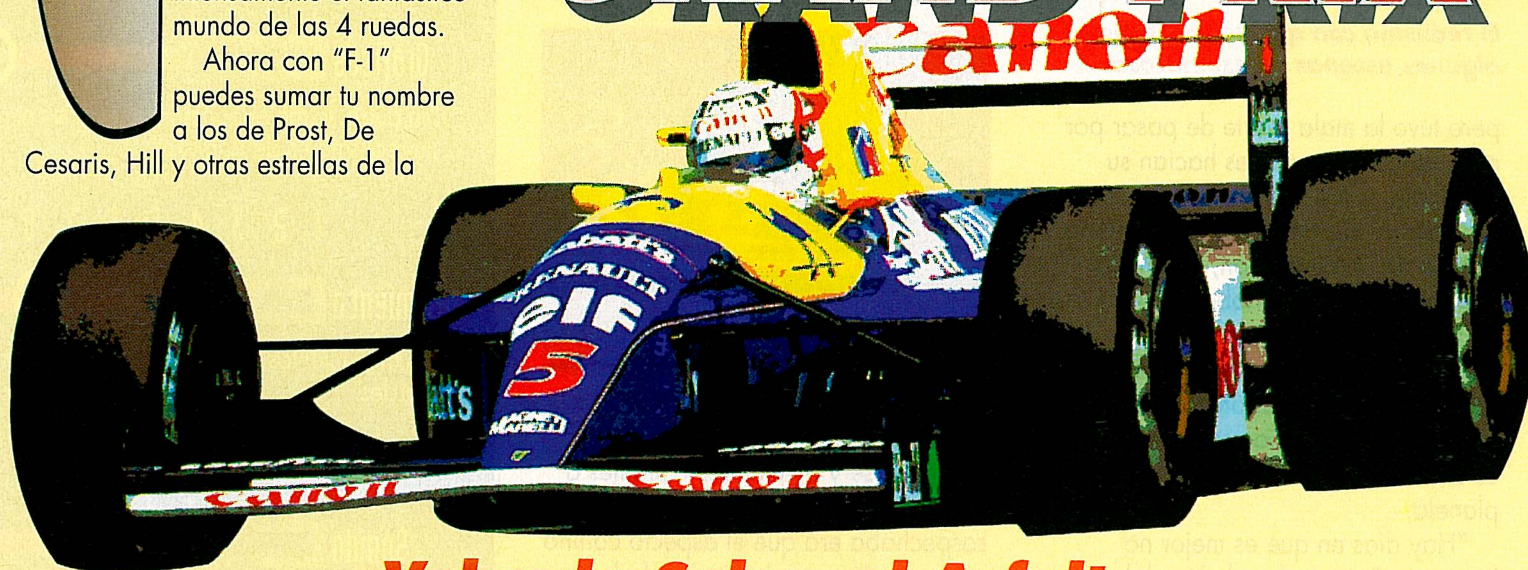
Un buen juego de plataformas que se queda corto comparadp con el nivel de calidad de las últimas creaciones para Mega Drive.

TOTAL 77

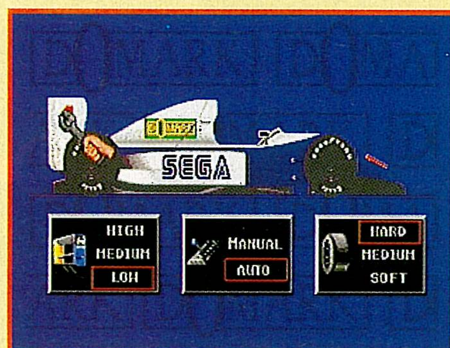
F1 GRAND PRIX

Cuando la temporada de Fórmula-1 alcanza su meridiano y los ganadores empiezan a definirse con bastante claridad, la compañía Domark presenta a los aficionados una alternativa para vivir intensamente el fantástico mundo de las 4 ruedas.

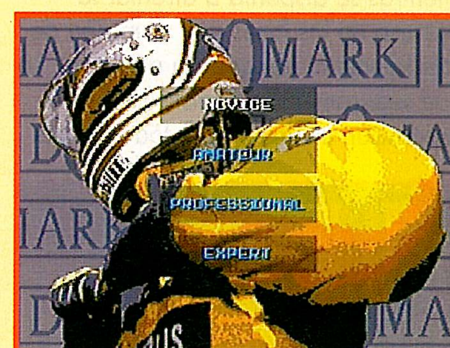
Ahora con "F-1" puedes sumar tu nombre a los de Prost, De Cesaris, Hill y otras estrellas de la



Volando Sobre el Asfalto







categoría reina del automovilismo y competir en los circuitos de Brasil, San Marino, España, Mónaco, Canadá, Francia, Gran Bretaña, Alemania, Bélgica, Italia, Portugal y Australia. Las modalidades en las que podrás participar son el tradicional entrenamiento, Arcade o competición de dificultad progresiva, Campeonato Mundial y un interesante modo Versus contra la máquina o jugador simultáneo. Tampoco tiene desperdicio la vertiginosa opción "Turbo", en la que tu Fórmula se transforma en un auténtico misil sobre ruedas.

PRIMER CONTACTO

Antes de gastarte los zapatos acelerando, conviene que eches un vistazo a los circuitos de este «F-1». Doce caminos para la gloria que bien pueden ser autopistas al infierno. Para empezar nada mejor que los circuitos menos virados, con largas rectas donde probar tu potencia, y amplias curvas en las que no haya que emplear el freno. Mónaco puede esperar.



Domark • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 2 • Niveles dif.: 4 • Continuac.: 1 • Fases: 12 Circuitos



Los niveles de dificultad son cuatro y van desde el grado de novato al de experto. En la modalidad más dura cualquier error supondrá un serio contratiempo para nuestras aspiraciones. De ahí la importancia de la elección de neumáticos, caja de cambio y alerones más apropiados para las características de los



¡Uau! La sensación de velocidad que experimentarás pilotando tu coche es "lo más".

diferentes circuitos.

En cuanto a la realización técnica, este simulador está llamado a ocupar una posición de privilegio en la primera línea de los juegos de su categoría, ya que consigue toda la intensidad y emoción de la alta competición. La sensación de velocidad no disminuye en la







El juego guarda en su realización gráfica cierta similitud con el «VROOM» de Amiga y Atari.

modalidad de dos jugadores y los movimientos laterales o inclinaciones del vehículo te harán sentir un vértigo sólo equiparable al real. Y si estabas preocupado por su jugabilidad, tranquilo porque es tan manejable como un "Karts". Así que dale brillo al casco y... ¡a tirar millas!









Monotonía de colores y simpleza de estructura, pero cumplen con creces.



Velocidad endiablada, vuelos escalofriantes, movimientos laterales. Muy controlable.



El sonido es realmente bueno y convincente. Lástima que las melodías no acompañen.



Este juego es el ideal para iniciarse en este tipo de programas. En poco tiempo serás todo un virtuoso.

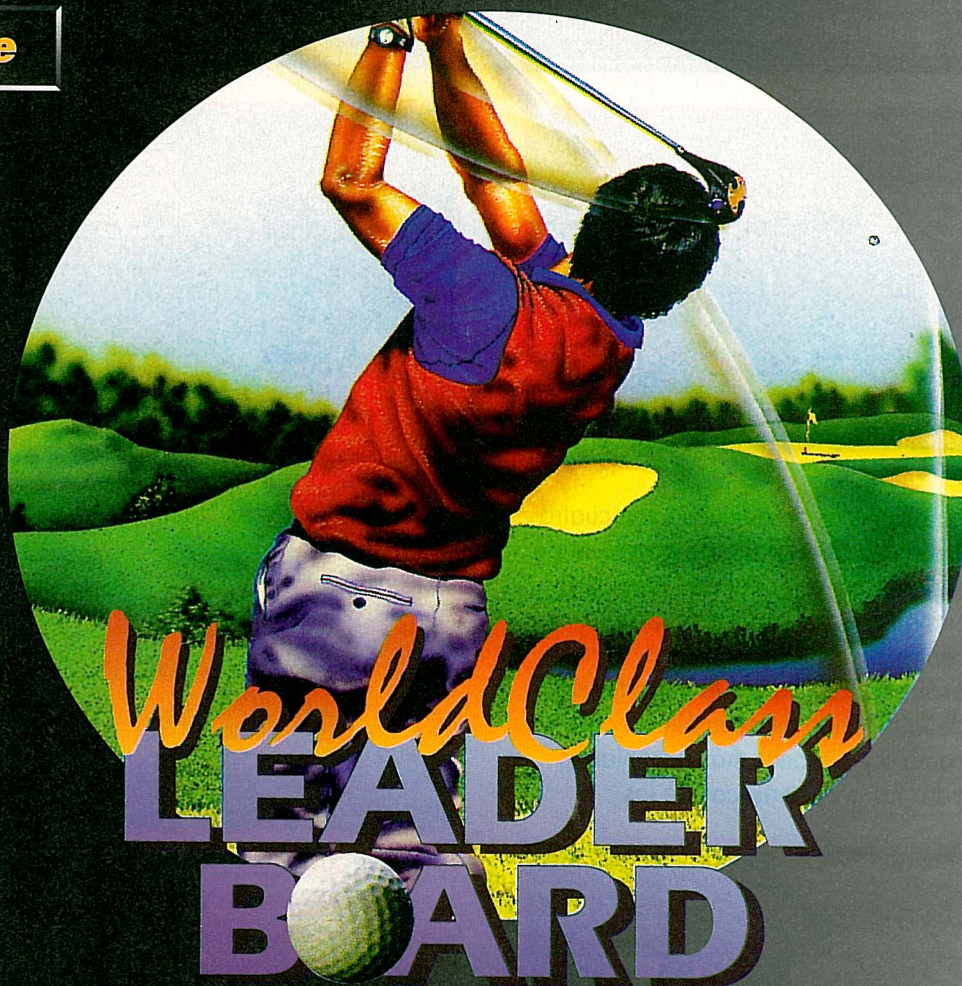
OPINION

Los simuladores automovilísticos son los grandes clásicos de todas las consolas y estamos convencidos de que con la calidad del «F-1» de Domark, el éxito de estos programas está asegurado por mucho tiempo.

A la perspectiva tridimensional, se ha añadido un movimiento lateral apreciable en determinados giros que aporta una buena dosis de realismo. También es excelente la conversión de la modalidad de dos jugadores simultáneos sin ralentizaciones ni pérdidas de calidad en gráficos o movimientos. El único "pero" de «F-1» sea, quizá, la carencia de efectos climatológicos y de unas melodías para acompañar a los buenos efectos sonoros.

Con «F-1», vivirás a tope la emoción y el riesgo de pilotar un bólido de cuatro ruedas.

TOTAL 82



Cuando el Golf se Convierte en Pasión

Pocos son los que lo practican en la realidad, pero los cartuchos de golf siempre han tenido una buena acogida entre los usuarios de consola. Será por el ejercicio de concentración y serenidad a que obligan, muy diferente de los tradicionales juegos rebosantes de acción y adrenalina, o porque sencillamente el noble deporte del golf ha dado excelentes cartuchos en su adaptación a la Mega Drive. Recordamos ahora las dos versiones del «PGA Tour Golf», a las que viene a unirse por méritos este «World Class Leader Board».

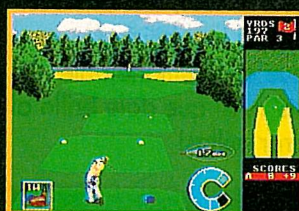
Con un espectacular aspecto gráfico, y una gran variedad de opciones, es una novedad que ha de satisfacer a los más exigentes.

Junto con el número de jugadores y nivel de dificultad, podéis elegir entre tres modos de puntuación:

Medal: La competición se decide por el menor número de golpes realizados para completar los hoyos.

Matchplay: Competis hoyo por hoyo en un campo de 18. El ganador es el jugador que gana más hoyos, es decir, si los completa en menos golpes que su oponente.

Stableford: Con este método recibis puntos en relación con el par del hoyo de la siguiente manera: **"Albatross"** 5 puntos, **"Eagle"** 4 puntos, **"Birdie"** 3 puntos, **Par** 2 puntos.







Para completar vuestra visión del campo disponéis de una práctica vista aérea, que indica la trayectoria de vuestra bola a vista de helicóptero, recomendaciones del caddy respecto a la elección de palos, indicadores de inclinación una vez toquéis green, así como otras maravillas de la técnica.

Tenéis ante vosotros un cartucho, en definitiva, muy atractivo, con espectaculares detalles gráficos y con una dificultad en su justa medida. No lo perdáis de vista.







PRIMER CONTACTO

Para familiarizaros con el manejo del juego, disponéis de una oprtuna opción de PRÁCTICA, en la que podéis optar entre DRIVING RANGE o PUTTING GREEN. Con ella podréis perfeccionar vuestro juego y ya no habrá campo que se os resista.



US Gold • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 1 a 4 • Niveles dificultad: 3 • Fases: 4 Campos



St. Andrews

Este majestuoso y antiguo campo fue fundado en 1754. Una característica única es la de sus dobles greens, tan grandes que un jugador puede enfrentarse a una distancia de putt jamás soñada en otros campos de golf.
Longitud: *6.989 yardas* **Par:** *72*



Gaunlet Country Club

Pocos campos combinan tantas pruebas de habilidad y valor como éste. El primer golpe de cada paso es horrible, y las trampas de agua, numerosas y peligrosas.
Longitud: *6.443 yardas* **Par:** *72*



Doral Country Club

Este campo de golf de Florida, construido en 1962, tiene el sobrenombre de "Monstruo Azul" porque tiene en su extensión casi tanta agua como hierba. Cada año se celebra aquí el Doral Ryder Open.
Longitud: *6.945 yardas* **Par:** *72*

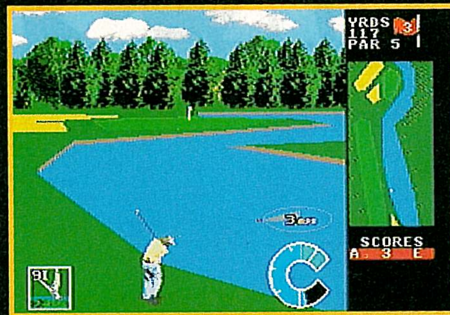


Champions Cypress Creek

El campo de golf de Texas fue diseñado para ser el "mayor y mejor del mundo".
En él se han disputado importantes torneos, tales como el U.S. Open y la Copa Ryder.
Longitud: *7.232 yardas* **Par:** *71*

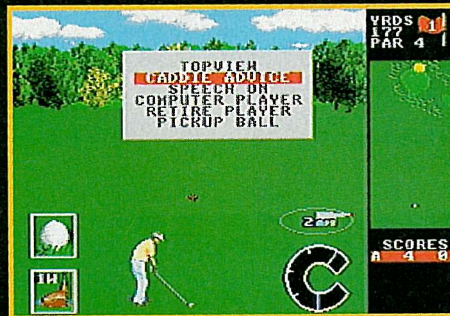


A juzgar por los seguidores, el golf parece tener más éxito en Mega Drive que sobre el césped.



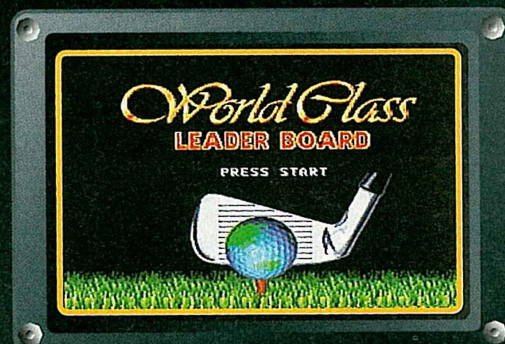
Algunos campos tienen más agua que hierba. ¡Este deporte a veces resulta realmente complicado!





Todo es destacable en este bonito simulador pero, sin duda, los gráficos es uno de los aspectos que merecen la nota de sobresaliente.

TOTAL 82





Variados y bastante cuidados. De lo mejor del juego.



Buenas animaciones y estupenda la "vista de helicóptero".



Los juegos de golf no son muy adecuados para despliegues sonoros.



Quizá un tanto complicado al principio.

OPINION

Un juego veraz y exhaustivo, en el que no falta ni un detalle de esos que distinguen a los buenos cartuchos. Además, el aspecto gráfico es bastante bueno, superando incluso al «PGA Tour Golf». Y si bien los efectos sonoros son un tanto pobres, su jugabilidad es enormemente elevada.
Una gran variedad de campos con características propias y diversidad de opciones (incluyendo posibilidad de hasta cuatro jugadores) completan este excelente cartucho de U.S. Gold.

Reunid a todos vuestros colegas porque os presentamos uno de los mejores juegos de golf que jamás se han hecho para una consola.

LO + (más) SEGA

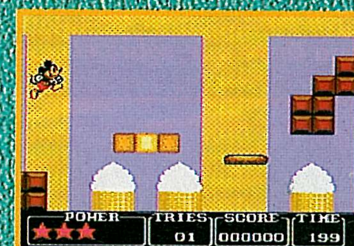
Y a lo habréis comprobado. Las novedades de este mes han entrado con mucha fuerza, no sólo para dejarnos a todos con la boca abierta por su calidad y diversión, sino también para revolucionar las listas de éxitos que parecían haberse dormido en los laureles. En Mega Drive, se ha incorporado el carismático «Bubsy» y, también, el genial Sparkster en «Rocket Knight Adventures». Por si fuera poco, hacen su aparición los «Micromachines» y «Chuck Rock 2». El pequeño troglodita está fascinando al público de la grande de Sega y de la Master System. En cuanto a la portátil Game Gear, Mickey Mouse (no podía ser otro), en «Land of Illusion» y «Wolfchild» vienen pisando fuerte. ¡Y es que los clásicos nunca mueren!

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior. (•): Repite posición. N: Nueva entrada

MASTER SYSTEM

1	(•)	SONIC 2
2	(•)	MICKEY MOUSE 2
3	(•)	GLOBAL GLADIATORS
4	(•)	CASTLE OF ILLUSION
5	(N)	CHUCK ROCK 2
6	(•)	WOLFCHILD
7	(5)	THE FLASH
8	(7)	STREETS OF RAGE
9	(8)	RAINBOW ISLANDS
10	(•)	TOM Y JERRY



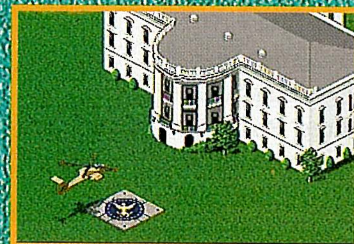




MEGA DRIVE

1	(•)	FLASHBACK
2	(•)	SONIC 2
3	(•)	JUNGLE STRIKE
4	(•)	TINY TOON
5	(N)	BUBSY
6	(N)	ROCKET KNIGHT ADVEN.
7	(N)	MICROMACHINES
8	(N)	CHUCK ROCK 2
9	(7)	GOLDEN AXE 3
10	(5)	COOL SPOT







GAME GEAR

1	(•)	SONIC 2
2	(N)	LAND OF ILLUSION
3	(2)	SHINOBI 2
4	(4)	DOUBLE DRAGON
5	(7)	SURF NINJAS
6	(3)	GLOBAL GLADIATORS
7	(N)	WOLFCHILD
8	(5)	TENGEN WORLD
9	(6)	BATTLETOADS
10	(8)	KRUSTY'S FUN HOUSE







TRUCOS

MEGA LO MANIA

Mega Drive

Si eres nuevo en el juego y encuentras las cosas un tanto difíciles, este código puede ayudarte a salir airoso.

Introduce **SIZCSVLOPNL** en la primera fase y comenzarás el juego con la ayuda de ¡200 hombres! Por otra parte, introduce **LVEDOUOKOSR** para comenzar en la Gran Batalla con 50 hombres. Estamos de acuerdo en que no es gran cosa, pero considerando que el resto de los jugadores no tienen ninguno, se puede decir que eres un tipo con suerte.





SONIC THE HEDGHOG 2

Master System

Para saber cuántos puntos puedes obtener al superar cada nivel, tienes que tener en cuenta el tiempo que tardas.





En 29 sg	50.000 ptos.
28 sg	60.000 ptos.
27 sg	70.000 ptos.
26 sg	80.000 ptos.
25 sg	90.000 ptos.
24 sg	100.000 ptos.
23 sg	150.000 ptos.
22 sg	200.000 ptos.
21 sg	250.000 pts.
2o sg	300.000 ptos.
19 sg	300.000 ptos.
18 sg	300.000 ptos
17 sg	300.000 ptos.

Hay quien asegura que no se puede hacer en menos tiempo. Si consigues tu récord, háznoslo saber.

KRUSTY'S FUN HOUSE



Master System

Utiliza estos valiosísimos códigos para abrir todas las puertas. Simplemente, introduce **HPKEITH** en la pantalla de password y, después, estos códigos correspondientes a los siguientes niveles:

NIVEL 2.........BARNEY
NIVEL 3........MARTIN
NIVEL 4 ....SQUISHY
NIVEL 5.........ELFMAN



BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Mega Drive

Presiona **START** en la pantalla de presentación y selecciona la opción de **password.** Pulsa **START otra vez** e introduce el código **5257.** Dale al botón **A** y un montón de símbolos extraños aparecerán bajo la sección password. Ahora puedes introducir el código del nivel deseado. Si, por ejemplo, introduces el código 5200, irás derecho al nivel 5, fase 2. El primer número indica el nivel y el segundo, la fase. Los últimos dígitos deben ser siempre ceros, si no, el código no funcionará.

SUPER WRESTLEMANIA

En un momento del juego, **sal del ring** y tu contrincante te seguirá. **Vuelve al ring** y espera a que tu oponente esté entre las cuerdas. Presiona **DERECHA, ABAJO, A Y B** a la vez, y él retrocerá, así que podrás echarte sobre él. Todo lo que tienes que hacer es repetir el proceso hasta que tu enemigo no tenga más energía. Este truco funciona con cualquier púgil y en cualquier nivel.



Mega Drive





ALIEN 3

Master System

Sólo podrás realizar este truco si tienes un joystick con la **opción de fuego rápido.** Cuando uses la llama arrojadiza, aprieta el botón tan **deprisa** como puedas. Las llamaradas serán mucho más largas de lo habitual.



JAMES BOND THE DUEL

Master System



Un truquito que requiere dos mandos de control. Mantén pulsados, a la vez, **ARRIBA** e **IZQUIERDA,** en el segundo pad. Si después presionas el **botón 1** en el primer pad, llegarás a una pantalla llena de buenos regalos.

STREET OF RAGE 2

Espera a que la pantalla de presentación aparezca, entonces mantén apretado el **botón B** y **DERECHA** en el primer pad, y el **botón A** e **IZQUIERDA** en el segundo pad. Mantenlos pulsados hasta que veas las primeras opciones de pantalla. Ahora suelta los botones, selecciona **el modo de dos jugadores** y así podrás elegir al mismo personaje. Sólo hay un inconveniente: como los dos jugadores son idénticos, tendrás algunos problemas para distinguir a quién estás controlando.



Mega Drive



THUNDERFORCE 4

Mega Drive

Para comenzar a pelear sería conveniente que empezases con todo el armamento. Así que sigue este pequeño gran consejo. Al comenzar el juego, pulsa **PAUSA, ARRIBA, DERECHA, A, ABAJO, DERECHA, A, C, IZQUIERDA, ARRIBA, B,** y todas las armas serán tuyas.

TRUCOS

Master System

LEMMINGS





Ahí va una de selección de nivel. Cuando aparezca el logo de Sega, presiona los botones **1 y 2**, y mueve el **mando de control** en el sentido de las manecillas del reloj hasta que oigas el sonido de la campana. Cuando aparezca la **pantalla de opciones,** elige el nivel de dificultad, presionando **derecha o izquierda** según prefieras un nivel mayor o menor. Ahora, simplemente, pulsa el **botón 2** para volver a la pantalla del menú.

Mega Drive

SHINING IN THE DARKNESS

Cuando llegues a la guarida de **Dark Sol,** lucha contra él con cualquier arma que tengas a mano. Podrás restaurar tu energía con el **anillo curativo.** Dark Sol morirá, pero resucitará. Asegúrate de que tu energía esté a tope, y entonces atácale. Selecciona la opción de **atacar** para Milo y para tí mismo, y usa los poderes curativos de Milo para salvar al resto del grupo. Si lo haces así, Dark Sol morirá.

X-MEN

Mega Drive





Te aconsejamos hacerte con dos pads para este truco. Tras poner en marcha tu Mega Drive, presiona los botones **A y C** del primer mando. Cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa **START** en el pad 1. Después, pulsa **START** en el pad 2, y vuelve a presionar **START** en el pad 1. Cuando comience el juego, agáchate delante de los paneles de acceso (qué tienes situados a tu derecha), presiona el **botón B** y después **C** para elegir tu nivel favorito. Si pulsas **START** en cualquier momento del juego, también podrás reponer tu salud.

TERMINATOR 2

Mega Drive

Si tienes un **controlador de fuego rápido,** te darás cuenta de que puedes disparar a troche y moche, siempre que el interruptor esté activado. La pistola no se recalentará y tendrás **poderes infinitos.**



TINY TOON

Mega Drive

El password de la pantalla anterior al monstruo final es el siguiente:

JQBB TZZW ZKBB TZZW ZGMZ





SUPERMONACO GP 2

Game Gear

Para llegar directamente al final del juego, pulsa **SENNA** o **CAMPEON** como password y ¡a disfrutar de las geniales imágenes del juego!



SONIC 2

Mega Drive

Para transformar a **Tails en Supertails,** tienes que ir a la pantalla de elegir fase **(19, 15, 9, 17, A y START),** y escuchar las canciones 4, 1, 2, 6, 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4. Elige la fase donde quieres comenzar a jugar y aprieta **A** y **START** hasta que Sonic haga su aparición. Si hay unos extraños números en la pantalla, te ha salido el truco.

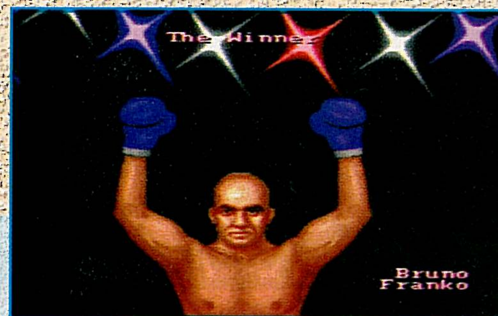


Entonces, pulsa **B** y te transformarás en anillo, imprime 50 y recógelos. Transfórmate en **SuperSonic,** entonces presiona **B** y con **A** transfórmate en monitor, imprímelo, rómpelo y los poderes pasarán a Tails. Ahora haz que te quiten los anillos, coge 50 y transfórmate en SuperSónic, así los dos personajes serán ¡Súper!



MUHAMMAD ALI'S HEAVYWEIGHT BOXING

Introduce el código **H070007Z,** y tendrás acceso a un partido muy particular. Tú serás Alí, el número uno. Tu oponente, por otro lado, será un caballero que responde al nombre de Alí Muhammad y que tiene cejas blancas, bigote, guantes, calzones y botas. Puede parecerte un poco extraño, pero es duro como una piedra. Así que ten cuidado con él. Más extraño te parecerá cuando tú pierdas. El ganador será felicitado, como es normal, pero te darás cuenta de que increíblemente ha perdido su cabeza y tiene el torso del árbitro en lugar del suyo propio. ¡Alucinante!



Mega Drive



THE FLINTSTONES

Mega Drive



Para pasar de nivel, en la pantalla de presentación, presiona **ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA E IZQUIERDA.** En cuanto comience el juego, presiona PAUSA y después pulsa los botones **1 y 2.** Ahora mueve el mando direccional según te indicamos:

ARRIBA.........NIVEL 1 **DERECHA.........NIVEL 2**
ABAJO.......... NIVEL 3 **IZQUIERDA..... NIVEL 4**

TRUCOS

Mega Drive

FATAL FURY



Para que el tiempo no te ponga nervioso, dirígete a las opciones, pon el cursor en TIME, coloca el tiempo en **10,** entonces aprieta **A** y, manteniéndolo, aprieta **Izquierda**. El tiempo será 0 como por arte de magia.

CHUCK ROCK

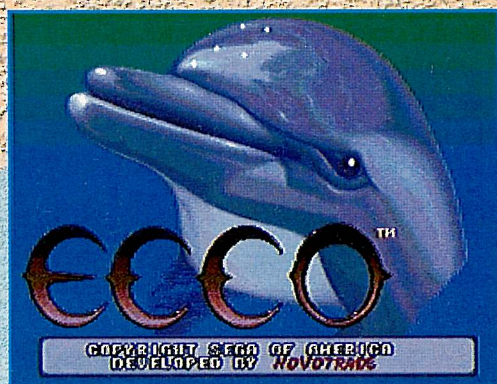
Mega Drive

Te adelantamos unos cuantos códigos que te serán de gran utilidad.
Código de invencibilidad: **FF06D 50007**
Código para obtener vidas infinitas: **7E0F A102**
Código para obtener energías infinitas: **7E0F 9F50**

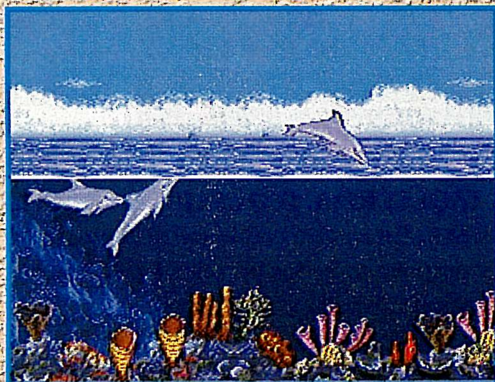


ECCO THE DOLPHIN

Mega Drive



Para matar al jefe de la última fase, debes **golpear su mandíbula cinco veces,** dándole en la parte desprotegida de la boca. La mandíbula puede ser golpeada al menos dos veces con sonar, pero el resto depende de Ecco. Recuerda que Ecco no puede atacar cuando el jefe está comiendo.
Para ser invencible desde el principio del juego, mantente saltando por el aire y presiona **A y Pause.** Entonces vuelve a caer en el agua y presiona **A, C y B.** Así serás invencible y no necesitarás aire.



SONIC THE HEDGEHOG 2

Mega Drive

Para comenzar con este truco, debes seleccionar el nivel introduciendo **19, 65, 09, 17.** Regresa a la pantalla de opciones y elige los sonidos **01, 09, 09, 02, 01, 01, 02 y 04.** Escoge la fase que quieras y pulsa **A** y **START**

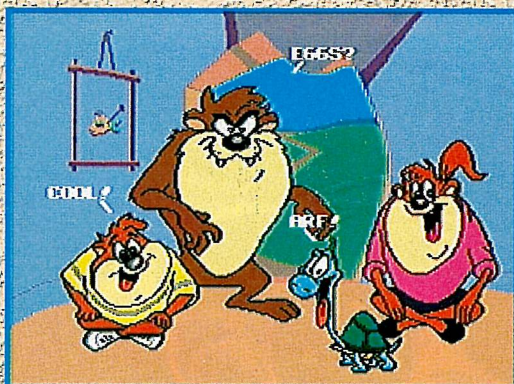


Para convertir a Sonic en un anillo, presiona B.
Pulsa A para atravesar todos los objetos y pulsa C para dejarlos donde tú quieras.
Mientras Sonic sea un anillo o cualquier otra cosa, **puede saltar vallas para encontrar habitaciones secretas. Presionando B, le convertirás otra vez en Sonic.**



TAZ MANIA

Mega Drive



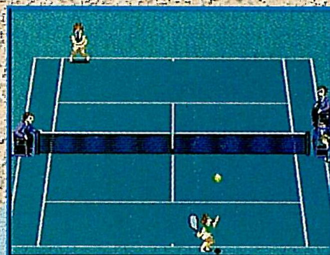
En la fase de hielo, espera en el puente después de saltar a las rampas congeladas. Ya verás cómo descubres una habitación secreta llena de **preciosos regalos.**



GRANDSLAM TOURNAMENT 92

Mega Drive

Para conseguir la Tabla de Configuración, introduce el Password **CONFIG.** Sal y, como por arte de magia, podrás elegir el nivel de dificultad y la velocidad de la bola. Útil, ¿verdad?





EVANDER HOLYFIELD´S BOXING

Mega Drive

Selecciona la opción **«Choose New Career»** y llama a tu boxeador **«The beast»** (la bestia). A partir de ahora te recordará al increíble Hulk y será muy duro de pelar.



PRINCIPE DE PERSIA

Master System

Tenemos en nuestro poder los códigos de los últimos niveles.

Nivel	Código
Nivel 11	QIJLGI
Nivel 12	TKIOIR
Lucha Final	ODFICQ
Princesa	PDCICO

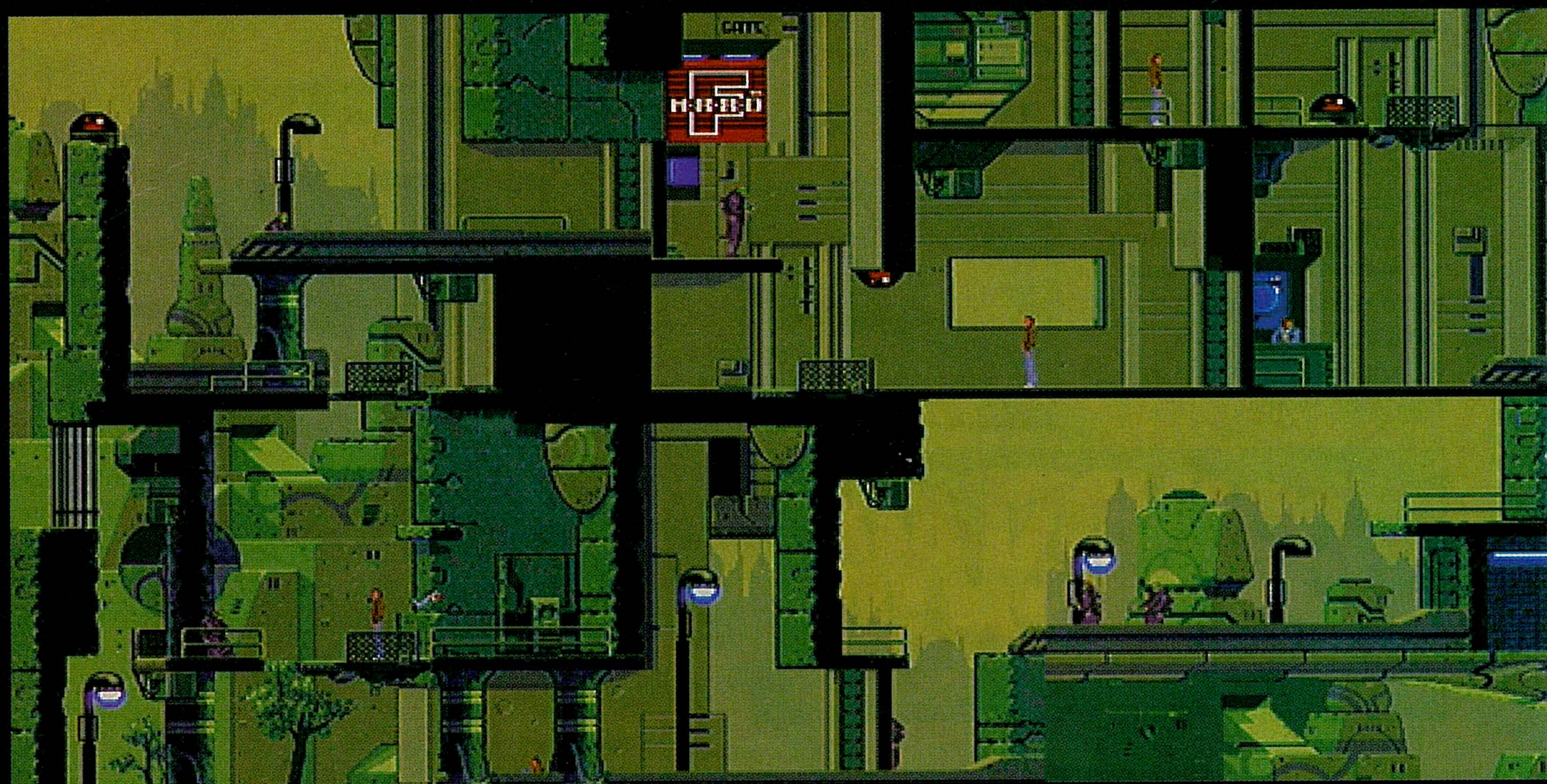




Y ahí va otro truco que te agradará. Para conseguir un nuevo movimiento, **agáchate** y, después, presiona **Abajo.** De esta manera, deberías poder deslizarte por el suelo mientras estás agachado.

FLASHBACK

En el número anterior os ofrecimos las claves para atravesar las tres primeras y peligrosísimas fases de este juego. Pero como sería una auténtica traición por nuestra parte dejar a Conrad en la estacada, aquí os ofrecemos algunas suculentas ayudas que permitirán al prestigioso científico superar las fases que le quedan y conseguir así salir de este increíble laberinto llamado «Flashback». ¡Suerte, amigos!



NIVEL 4

¡Enhorabuena! Los pasajes para tu viaje a la Tierra ya son tuyos. En este momento, comienza un largo viaje que te llevará a tu destino. Con la entrega del **carnet de identidad al hombre del mostrador** se abre la puerta de tu nueva aventura, peligros y desdichas.

Aquí tienes un aperitivo, un **feo mutante** armado hasta los dientes. Subiendo en el ascensor **acaba con él ayudándote de tu campo energético.** La puerta situada trás el mutante se abrirá automaticamente.

Tras esa puerta te esperan un **nuevo mutante y un pequeño robot** cargado con **ácido.** Precaución con estos últimos ya que al desactivarlos estallan.

El siguiente paso será **descender a la plataforma inferior** para aniquilar al **robot** que se encuentra a la izquierda y tomar el ascensor de bajada. Allí esperan **otro mutante, dos bolas mecánicas** y un **nuevo robot** escondido tras la columna de la derecha. Un consejo: abandona rápidamente el ascensor para ir a la **derecha,** desde la siguiente pantalla, y **en el suelo** es más fácil enfrentarse a todos ellos. Cuando elimines al mutante, la puerta de la derecha se abrirá, no antes, y un nuevo mutante se enfrentará a ti.

Una vez eliminado este último, retrocede hasta el **ascensor** por el que has bajado, sube a la primera **plataforma a la derecha** y encontrarás un generador de energía para **recargar tu escudo.**

Hecho ésto, continúa por el suelo y asciende una pared, allí te aguardan **dos mutantes y un robot.** Muertos éstos, atraviesa una **nueva puerta,** que ya aparece abierta, y te enfrentarás a **otros dos mutantes y un robot.** Cuidado con la **abertura** en el suelo, si caes por ella una bola mecánica escondida te atacará.

Tras todo ésto, llegarás a una parada de taxis, a los que puedes llamar a través del conmutador. El vehículo te dejará en la siguiente pantalla.

Antes de nada, **activa el SAVE** para no retroceder hasta el principio del nivel por si mueres en el intento. **Avanza a la derecha** y acaba con una bola mecánica (verás otra arriba). Retrocede y sube a la primera plataforma para acabar con el robot y asciende a la segunda, donde has de esperar que vaya esa segunda bola para destruirla. A continuación has de saltar, tomando impulso hacia la derecha para caer en otra plataforma y repetir esto último para alcanzar **la entrada del edificio** cerrada con un cristal, que tienes que romper con un **golpe de tu pistola.**

Al otro lado un **robot y una bola mecánica te esperan.** Acaba con ellos y **activa el sensor** que llama al ascensor. Baja por él a la plataforma del medio y termina con la bola. **Continúa a la derecha** y desházte del cyborg y de la bola que te esperan, **toma el ascendor** hacia arriba y salta a una plataforma medio oculta para, desde allí, romper el cristal de la plataforma superior de la izquierda, acabar con la bola y recoger **una llave indispensable para pasar de nivel.**

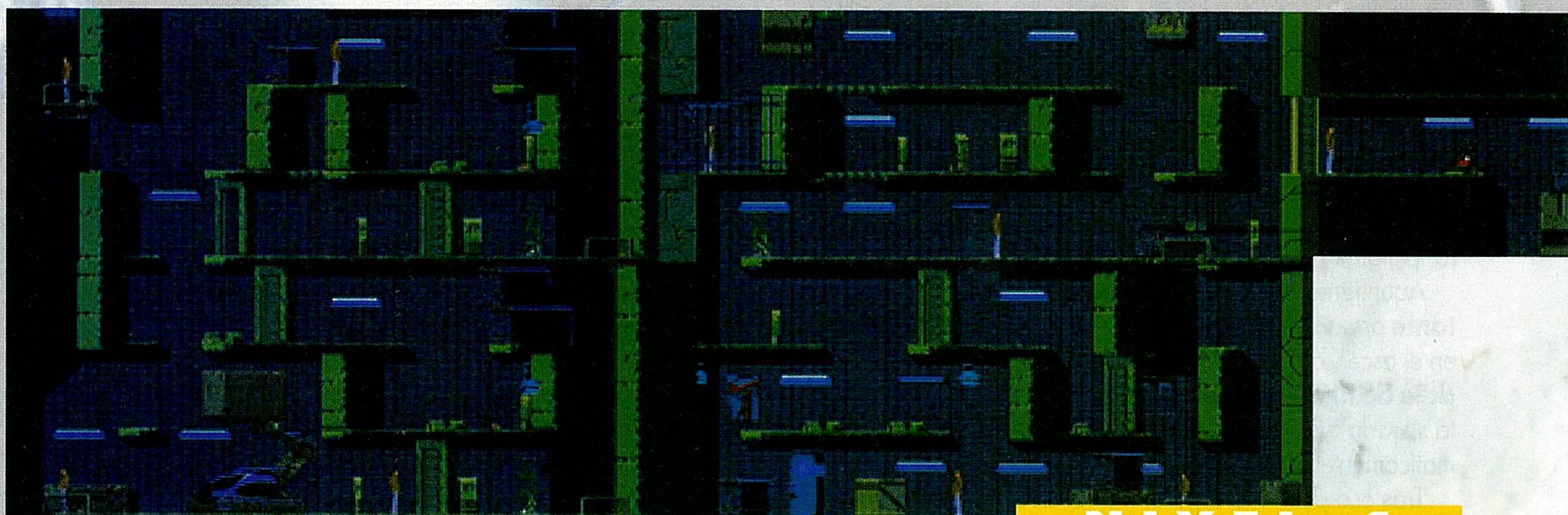
Luego **desciende** al suelo y continua avanzando hacia la derecha, donde te esperan un cyborg, una bola y un robot. Atraviesa dos puertas hasta que llegues a una cerrada, que abrirás con la llave que ya posees, pero **cuidado con el ácido desintegrador.** Antes de la puerta hay una abertura en el techo, asciende por ella y destruye las bolas y a un cyborg que deambula por allí. **Camina a la izquierda** y toma **el primer ascensor** (por el camino activas un sensor de cañón láser, cuidado con él a la vuelta) y sube a la plataforma superior, donde hay un **generador para tu escudo.** Retrocede, toma el segundo ascensor, sube, acaba con un robot que te espera y **activa el conmutador que acaba con el ácido desintegrador** que te impedía el paso. Acude a la **salida** (pero sin olvidarte del cañón láser), toma el ascensor, acaba con el robot y la bola y, además, activa el **SAVE.**

Ahora sube a la plataforma camuflada del **centro de la imagen,** salta a la izquierda y se abrirá un hueco por el que subirá un ascensor. Tómalo y desciende.

Abajo te espera una bola, destrúyela y asciende por las plataformas hasta la pantalla superior. Tienes que ir a la **derecha por la primera plataforma** y matar un cyborg que te espera. Luego asciende y **activa el conmutador** que aparece en la pantalla. Tras ésto vuelve sobre tus pasos, acaba con **dos bolas** que te aguardan (te pueden atacar a la ida o a la vuelta) y **recoge una llave** situada donde habías matado al cyborg. Baja por donde antes habías subido a la plataforma inmediatamente inferior. **Acciona un sensor,** que abre la puerta, y avanza hasta una fosa donde se encuentra un **conmutador.** Acciónalo (cuidado con el cañón láser y un ratón mecánico explosivo) y el **ácido desintegrador** de la puerta por la que has de pasar **desaparecerá.** Desciende del todo, abre la puerta con la llave que has recogido antes, mata la bola que te espe-







ra detrás de la puerta, toma el ascensor y sube (usa el generador de energía para tu escudo si te es necesario).

En la siguiente pantalla sube los dos pequeños muros y avanza con cuidado ya que hay un **falso suelo** que cede con tu peso. Desciende por el otro lado y destruye un robot que te ataca por la izquierda, toma el ascensor y baja.

Al llegar abajo, agachado y pistola en mano destruye un robot que te espera escondido a la izquierda, detrás de unos cajones de carga, y avanza.

Asciende a la plataforma superior procurando no activar los cañones láser, activa el conmutador y salta hacia la puerta que se abre. Tras ella hay una **llave que debes recoger,** vuelve al ascensor, sube y abre la puerta.



Avanza por ella y encontrarás un cyborg. Elimínalo para proseguir y encontrarte con otro y con dos bolas más. Avanza por la plataforma del medio y, ¡atención!, la rapidez y el control que tengas de los movimientos de Conrad es primordial.

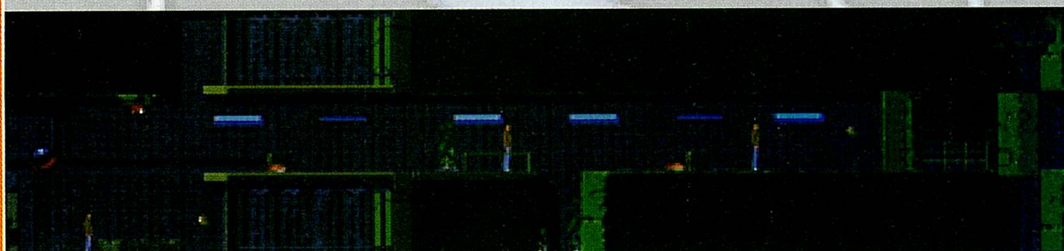
Esquiva la mina y aparecerá un ácido desintegrador que te seguirá hasta que acabes el nivel. **Corre a la derecha** y salta una mina, un foso con ácido y otra mina que aparecen por este orden. Pasa a la siguiente pantalla y mata rápidamente a una bola mecánica que allí aparece.

En cuanto la destruyas la puerta del fondo se abrirá, tendrás el **acceso libre.** Métete por ahí y cae en una trampilla de un tunel de ventilación y...

NIVEL 5

En el conducto de ventilación Conrad escucha una conversación entre un cabecilla alienígena y un humano terrícola traidor. Los planes son claros y la finalidad de ellos es el exterminio de la raza humana.
La rejilla cede, Conrad cae y es atrapado. La situación es desesperada.
Encarcelado, te has de enfrentar con dos peligrosos cyborgs, y tu mayor problema es que estás desarmado. Defiéndete con tu campo magnético o bien apretando el **botón B** de tu pad (esquivando así los disparos).
Con un movimiento rápido se cruzarán y te atacarán por ambos lados acorralándote. Si esquivas los



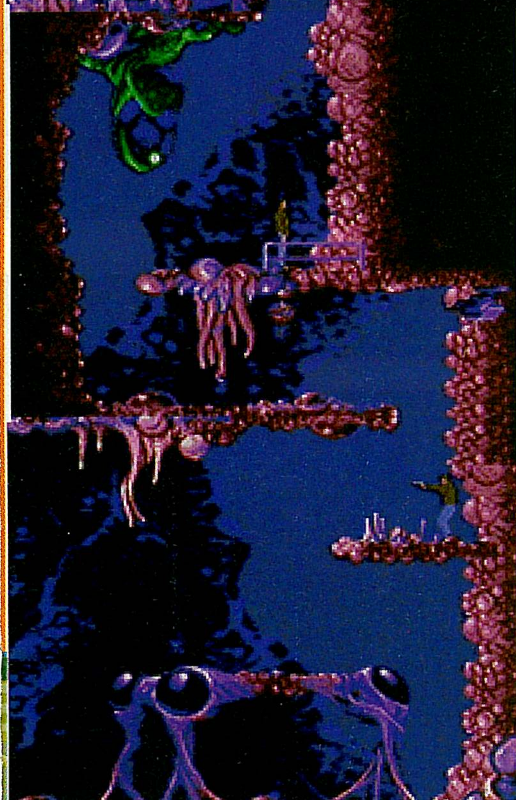


disparos se matarán el uno al otro y tendrás el paso libre. Los cyborgs muertos te concederán **una llave** allí donde hayan caído muertos.
Desciende al piso inferior y a la izquierda hallarás tu pistola, luego activa el **SAVE** para no volver a encontrarte desarmado.

donde verás un **generador** para reponer tu escudo. Vuelve a subir.
La primera víctima será el cyborg de abajo. Para ello observa la secuencia del desintegrador que aparece intermitentemente y ataca. Tras matarlo recoge el **receptor** y **el control remoto de**

el pasillo.
Nada más bajar **mata al alien** que te ataca.
Al final del pasillo activa el conmutador del **SAVE** y prosigue.
Asciende y un **sensor abrirá la sguiente puerta.** En la siguiente pantalla te espera un rail por el que se desplazan dos ácidos desintegradores y aparecen tres fosos con una bola mecánica en cada uno, donde te puedes refugiar del desintegrador y a la vez deshacerte de ellas.
Pasa a la siguiente pantalla, **sube el muro** y descuélgate por el otro lado.





Sube a la **plataforma del medio,** avanza y activa el conmutador que encuentres. Baja y **con la llave anterior abre la puerta.**
Sube por las plataformas hasta una sala enorme donde ácido desintegrador te espera. Has de subir a la **plataforma superior** esquivándolo, bajar por la izquierda e introducirte por un hueco en el suelo,

teletransporte, fundamentales para acabar el juego.
Al matar al primero, la puerta de arriba se abrirá, pero el cyborg no irá por ti, tú tendrás que ir en su busca.
Cuando le mates **recoge otra llave** que allí se encuentra.
Retrocede sobre tus pasos y vuelve a la sala del ácido. Desde la plataforma superior (donde estás) pega **un salto a la derecha** cogiendo carrera.
Caerás en otra plataforma, bajate de ella, acaba con el robot de abajo, abre la puerta y prosigue.
No hay ascensor en la abertura del suelo y, si caes por él, mueres. Toma el receptor de teletransporte y arrójalo por el hueco, **teletranspórtate** y ojo con las dos bolas que te esperan abajo. **MUY IMPORTANTE:** siempre que uses así el receptor, no olvides recogerlo después.
Avanza por la **derecha,** sin subir a las plataformas, y un sensor activará un ácido desintegrador que te perseguirá. Pasa la pantalla y **déjate caer.**
Baja para activar un sensor del suelo que abrirá una puerta de la derecha.
Mata al alien que de ella sale y **activa el conmutador.** Avanza a la derecha y destroza un nuevo alien que allí te espera. Baja y avanza todo

Luego sitúate bajo el **módulo de la izquierda** y serás teletransportado al siguiente nivel.

NIVEL 6.

¡Mal negocio! Era una trampa y has sido teletransportado al planeta de origen de la amenaza alienígena.
Avanza y el **primer alienígena** aparecerá y te atacará justo debajo de las plataformas por donde tienes que subir y seguir hacia la derecha.
Cuando pases la pantalla otro intentará acabar con tu vida.
Una vez muerto el enemigo, **baja por la derecha** y **activa el conmutador** que te abrirá el camino. Si continúas a la **derecha** llegarás a un generador que repondrá tu escudo sin que ningún enemigo te ataque.
Retrocede sobre tus pasos y toma el ascensor, al que puedes acceder gracias al conmutador, para bajar.
Desciende de la plataforma y cuidado con la **cámara móvil** que acciona el cañón láser. Desciende de nuevo por la abertura de la derecha y tendrás que enfrentarte con **tres difíciles alienígenas.** Una vez muertos recoge una piedra que está situada a la derecha de la pantalla en el suelo.
Avanza a la **izquierda** y arrójala a

la pared del fondo para que caiga en el segundo sensor y la puerta central se abra. Pasa por ella y verás a un hombre tras una puerta, es tu contacto y has de abrir esa puerta.
Para ello asciende a **la primera plataforma y activa el conmutador.** A la vez que se abre la segunda de las puertas, se descorre una **entrada en el suelo,** por lo que, si saltas o caes, morirás. Te tienes que descolgar de donde estás y llegar al piso inferior.
Para abrir esa puerta únicamente has de dispararla y podrás activar el conmutador.
Al hacerlo, la puerta ante tu contacto se abre, pero desgraciadamente caerás abatido por un alien que te seguía y que se desplazará hacia donde estás para matarte.
Acaba tú con él y ve rápidamente a donde permanece herido de muerte tu compañero planetario. Este, en su último respiro, te entregará una **carga atómica.**
Continúa a la **izquierda** y alerta en la próxima pantalla, tus movimientos

que está en tu poder.
Tu próximo paso es tomar el ascensor de bajada. Lo primero que ves en la siguiente pantalla es una cámara móvil. Desde donde estás salta a la **plataforma inferior de la derecha** y desde ahí al suelo para matar con más facilidad al mutante.
Ahora atraviesa la puerta, que se abre automáticamente, y **activa el conmutador.** Una trampilla se abre a la izquierda. Baja por ella.
Avanza a la **derecha** y repón el escudo perdido con el generador.
Continúa a la derecha y detruye al alien que allí te espera. Por el del otro lado del barranco aún no te preocupes. Si avanzas a la izquierda verás una puerta cerrada, y, ¡muy importante!, **recuerda su posición.**
El nuevo paso es lanzar el receptor de teletransporte por el barranco y **teletransportarte** a continuación.
Saca rápidamente tu arma y defiéndete del alien que corre a tu encuentro. Desciende a **la pantalla inferior** y aparecerán un nuevo alien y un animal mutante a los que también

bloqueando también la de arriba. Un alien te atacará y tras él tendrás el paso libre para **recoger una llave** y seguir hasta el final andando hacia la derecha, donde está situado un módulo de teletransporte que te envía al piso superior.
Vuelve sobre tus pasos, si quieres vuelve a activar el **SAVE**, hasta que llegues donde antes habías arrojado el receptor (que no se te olvide recogerlo) y **toma el ascensor** para subir.
Una vez arriba, sin bajarte del ascensor, **pégate al extremo de la derecha** y dispara al alien situado al borde del otro lado. Para

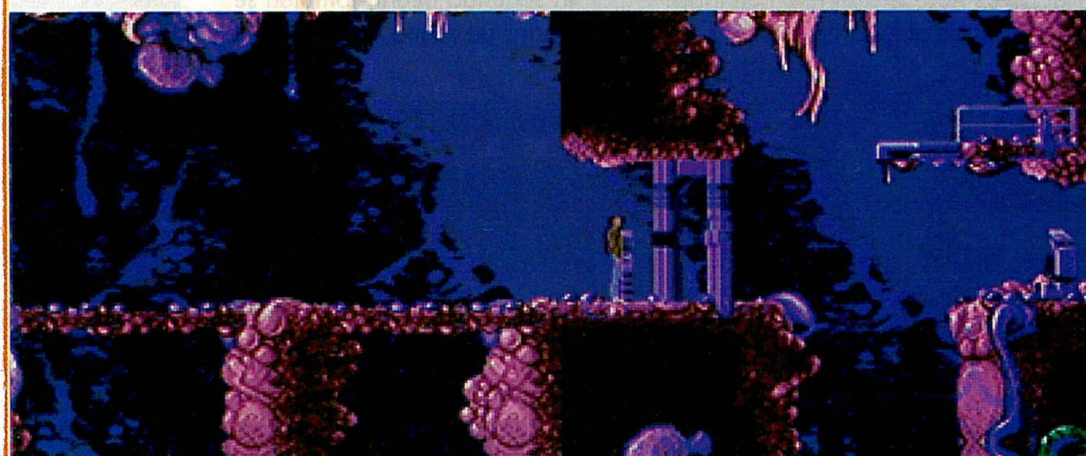




han de ser muy rápidos.
Una vez agachado rueda y caes en una fosa, asciende la pared de la izquierda y **recoge el diario de tu contacto** ya muerto para luego subir a la **plataforma superior,** y allí, con más espacio, matar al alien.
Lee detenidamente el diario, ya que en él aparecen las **instrucciones de lo que has de hacer** para acabar con esta pesadilla, usando convenientemente la carga atómica

tienes que destruir.
Baja y acciona el **SAVE.**
Avanza hacia la **izquierda** y sube a la plataforma intermedia para luego subir a la segunda plataforma, ya que al final de la que ibas se encuentra una **cápsula de ácido** que elimina uno de tus escudos.
Activa el segundo sensor y la puerta inferior se abrirá

NIVEL 5



bajar del ascensor **lanza el receptor al lado izquierdo** y salta el barranco, tras teletransportarte, por la plataforma superior.
Avanza hacia la derecha y abre una puerta con la **llave ya recogida.** Estás ya en el siguiente nivel.

NIVEL 7

Lo primero es saltar el barranco (si caes por él mueres) y activar el **SAVE** para luego volver al punto de partida. Salta a la plataforma y toma el ascensor de subida. Mata a los dos alien, sube a la **primera plataforma de la derecha** y coge los dos ratones explosivos.
Desciende y sube sin parar por la plataforma del otro lado. Allí suelta uno de los ratones y dos cargas con ácido caerán del techo sin herirte.
Tu próximo paso será saltar con carrera o descolgarte por la pared para llegar a la plataforma donde se encuentra el ascensor. Sube y, nada más llegar arriba, deja en él el receptor de teletransporte, **acciona el conmutador de la derecha**, el ascensor descenderá (con el receptor) y el cañón láser te dejará en paz.
Sube y avanza a la **izquierda** del todo y encontrarás un ascensor.
Desciende por él y yendo por el suelo hacia la derecha encontrarás un generador de energía.
Vuelve sobre tus pasos y **desciende por la abertura del suelo** que saltaste para ir al generador.
Rápidamente acciona el conmutador y telepórtate, el alien que allí está **no podrá seguirte** y no arriesgarás tu vida. Ahora apareces en el ascensor por el que habías subido. Saca tu arma y avanza con mucho cuidado, el conmutador te ha abierto el paso por una puerta, tras la cual, también te esperaban dos alien con sed de tu sangre. Tras matarlos recoge una **llave que te permite seguir avanzando,** y asciende.

Acciona el **SAVE** y retrocede dos pasos para quedarte justo debajo de la puerta abierta. Ahora rueda sobre ti mismo y pasarás uno de los tres desintegradores de la siguiente pantalla. Mientras que ruedes sobre ellos no corres ningún peligro, pero, si te paras sobre alguno, morirás al momento.
Toma el ascensor y baja, abre la puerta y mata al animal mutante que te espera en la plataforma inferior. Salta al ascensor que está en el piso inferior y sube con él situándote lo más a la **izquierda** posible. El ascensor al subir activa las minas que estallan sin llegar a tocarte.
Arroja el receptor de teletransporte y **teletranspórtate.** Aparecerás en una gran sala donde se encuentra el **cerebro auxiliar.** Un alien y un robot que arroja cargas desde el techo son tus enemigos. Destrúyelos y dispara al cerebro pero con cuidado, ya que tras él un **cañón láser** intentará matarte. Una vez destruido el cañón láser no volverá a disparar. Salta la abertura que se abre y pégate a la **pared de la izquierda,** desde donde tienes que arrojar el receptor



que es por donde tienes que huir. Recuerda dónde está situado. Atraviesa la puerta ya abierta, **recarga tus escudos** y baja por el **ascensor.**
En la sala en la que apareces tienes que accionar el **SAVE.**
Avanza hacia la derecha y estarás en la **sala del Cerebro Principal.** Los alien te atacarán constantemente,

La sabiduría de Conrad le ha llevado a atravesar esta terrible pesadilla. Cañones láser, cerebros, aliens, y tras todos ellos... la salida.

un solo disparo acabará con ellos. Sitúate en el **centro de la pantalla, debajo del cerebro,** para defenderte. Calcula los intervalos con los que descienden los alien para poder subir en las plataformas. Cada vez has de subirte en un lado. Primero sube al lado izquierdo y

descenderá, sube y cuidado con el **robot del techo** porque arroja cargas explosivas. Pasa a la pantalla de la **derecha** y toma el ascensor de subida. Activa el **sensor de la izquierda** y coge el ratón mecánico, teniendo cuidado con otro robot que está en el techo y que también lanza cargas. Hecho ésto, un alien aparecerá y te esperará en la puerta cerrada. Mátalo y **recoge la llave** que te abre el acceso en el lugar en el que le has matado. Toma el ascensor tras abrir la puerta y **desciende.**
Al bajar, una **cámara te detectará** y abrirá una puerta de la siguiente pantalla que libera a **dos alien.** Mátalos y la segunda puerta también se abrirá de forma automática. En





de teletransporte. Saldrás teletransportado a otra pantalla y en este momento tienes que volver a la **puerta** (que ya mencionamos que permanecía cerrada) **del NIVEL 6.** A la derecha se encuentra la **entrada al hangar** que permanece cerrada y

dispara al cerebro desde ahí, y luego ve al derecho y repite la acción. Tienes que dispararle **seis veces, tres desde cada lado,** y el cerebro principal estará muerto.
Avanza a la derecha y **activa el conmutador.** El ascensor



Lo estás consiguiendo, amigo. Poco a poco estás llegando al final de esta magnífica aventura... ¡Animo, Conrad, tú puedes!

la siguiente pantalla dos desintegradores acechan, **rueda sobre ellos y pasaras ileso.** Avanza y te darán las instrucciones pertinentes de **dónde dejar la carga,** activa el conmutador y empieza tu cuenta atrás para abandonar el planeta.

¡Corre por tu vida! Entra en el hangar y toma un **ascensor de subida camuflado** tras lo que es el soporte de sujeción de una gran antena parabólica interespacial.

El ascensor te introducirá directamente en la nave y abandonarás el planeta. El planeta estalla violentamente a tus espaldas pero ya te encuentras sano y salvo, solo te queda un problema: **cómo llegar a la Tierra.** Tu mayor esperanza es vagar por el espacio a la espera de que alguien te recoja o te guie. Buena suerte, Conrad.

TRUCO TOTAL.

En vez de recorrerte todo el planeta para lograr salir de él, **deposita el receptor de teletransporte en la entrada del hangar.**

Teletranspórtate al activar la carga atómica y **disfrutarás del tiempo suficiente para abandonar el planeta** sin peligro de morir en el intento. Por cierto, esta vez no es suficiente con que recojas el receptor. Si aún así no has podido finalizar este fenomenal juego o te apetece jugar una única pantalla por lo que te ha maravillado, anóta los **passwords** de los distintos niveles en sus diferentes dificultades.

NIVEL FÁCIL.

1. FALCON.
2. BETSY.
3. PANCHO.
4. STUDIO.
5. TOHO.
6. AKANE.
7. INCBIN.

NIVEL NORMAL.

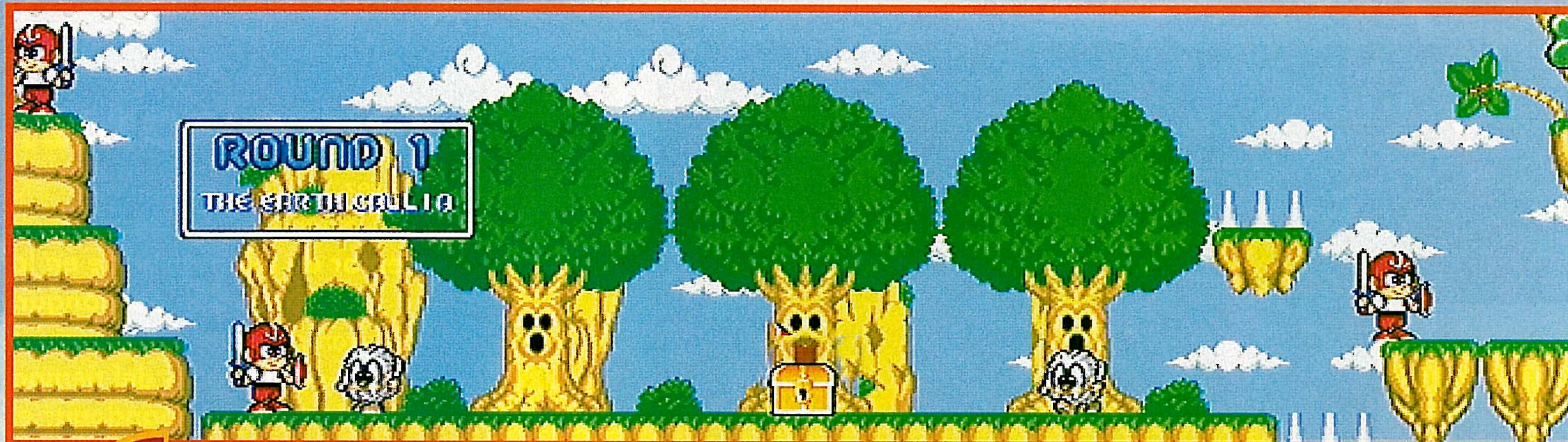
1. FALCON.
2. DATA.
3. MILORD.
4. QUICKY.
5. BIJOU.
6. BUBBLE.
7. CLIP.

NIVEL DIFÍCIL.

1.CLIO.
2.ACRIC.
3.BLOB.
4.STUN.
5.MIMILO.
6.HECTOR.
7.KALIMA.

Y si únicamente te apetece ver cómo se destruye el planeta y la marcha de Conrad, **el password** para ello en todos los niveles es **CYGNUS.**

En fin, ya has completado este juego. ¡Ahora ya puedes ir pensando en comprarte otro!



Chiki Chiki boys







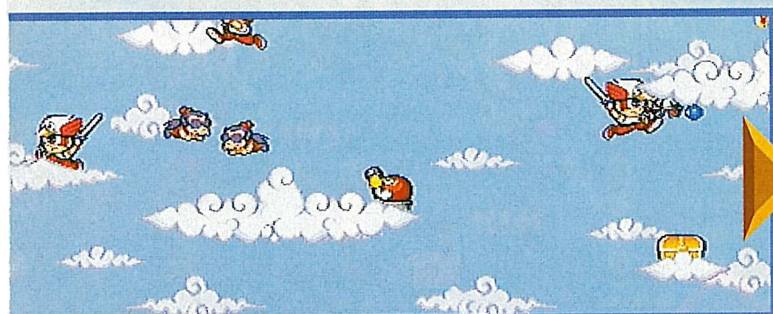


Alurea había sido un lugar feliz durante mucho tiempo, hasta que un grupo de mugrientas criaturas llenaron el país de monstruos de todo tipo. Con tu ayuda, la de los gemelos CHIKI-CHIKI y nuestros trucos, la salvación de Alurea será un juego de niños.

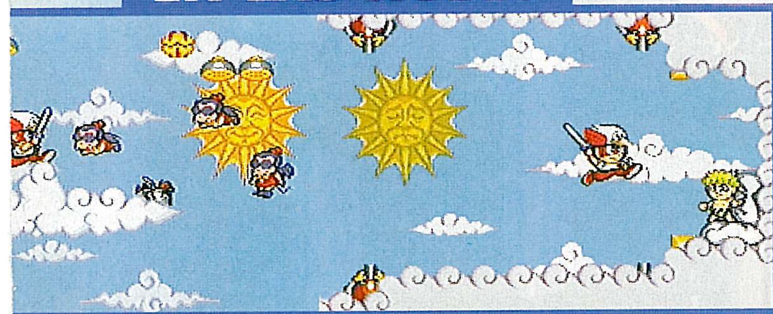


EL BOSQUE ANIMADO





EN LAS NUBES



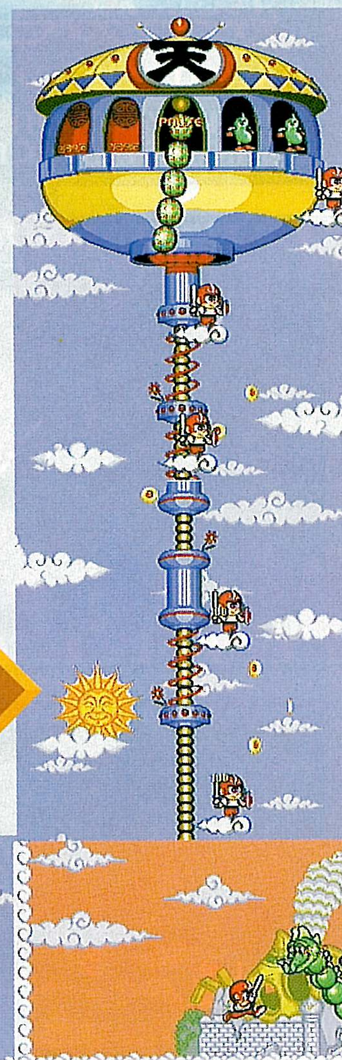
Para salvar a Alurea podrás elegir entre **uno de los dos gemelos.** El mayor, que viste de azul, es un maestro con la espada y el más joven tiene más poderes mágicos.

El juego se divide en dos partes. La primera consta de tres fases y, si las superas, entrarás en la segunda parte, que consta de cinco fases, al final de las cuales deberás luchar con un monstruo enviado por el jefe del Castillo.

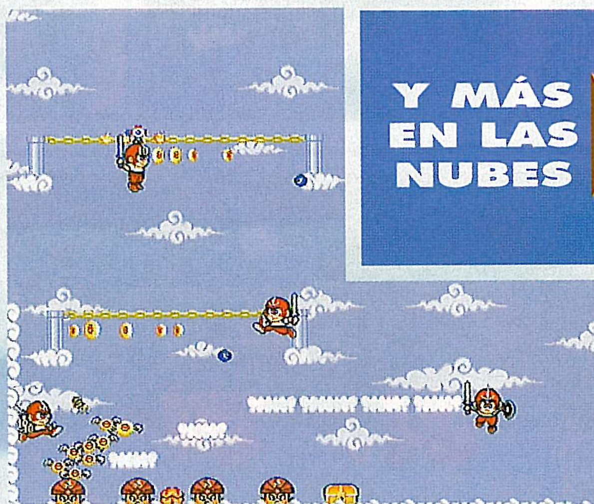
Durante el juego deberás **ir cogiendo monedas que encuentres** dentro de los monstruos e ir colocándolas por toda las pantalla. Las monedas te servirán para comprar en unas tiendas muy especiales que encontrarás al final de cada pantalla. En ellas podrás adquirir **poder para tu espada, vida, cápsulas azules y rojas que se llenan de vida, magia o una esfera que te prolonga la vida.**

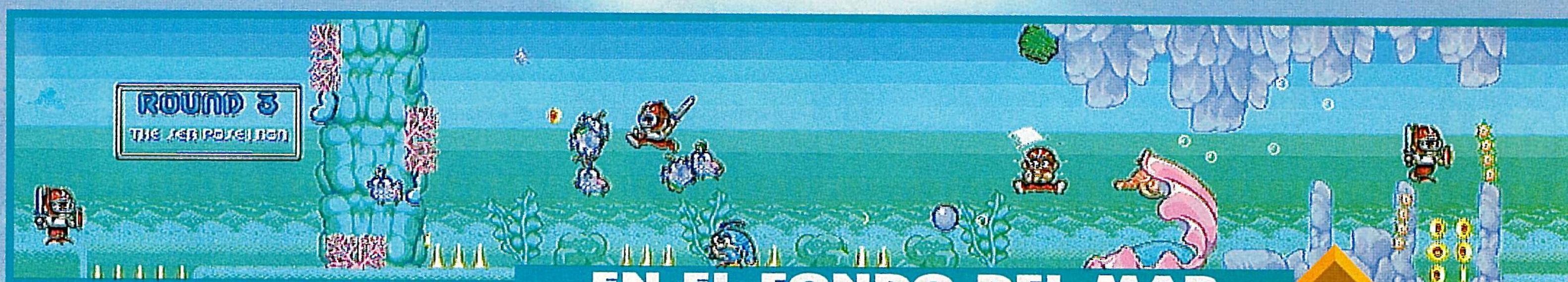
Si durante el juego has perdido una vida, házte con una antes de nada. Si tienes dos vidas no podrás comprar más, entonces deberás elegir entre las otras cosas.

Lo mejor, y más caro, es la esfera y la espada. Si tienes suficiente dinero, no dudes en comprarlos. Ten



Y MÁS EN LAS NUBES





EN EL FONDO DEL MAR

en cuenta que el precio se encarece a medida que avanzas en el juego.

Durante el juego hay cofres escondidos por todas partes, así que es aconsejable que vayas moviendo la espada continuamente para que caigan de sus escondrijos. Los cofres verdes ni los abras, sin embargo, **en los amarillos encontrarás monedas, cápsulas de vida y magia.**

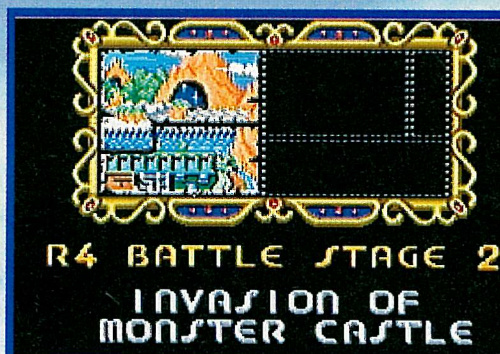
Muy importante: si pierdes una de las dos vidas, **te quitarán la mitad del dinero,** así que no te arriesgues inútilmente.

EL BOSQUE ANIMADO

Te encuentras en un bosque donde te atacarán **vainas, nubecillas y bichejos azules.** Cuando los matas, salen de ellos monedas de distinto valor, según lo duros que sean de pelar.

Llegarás a una puerta negra, pásala, y aparecerás en el interior de un volcán. **Coge las monedas del techo** saltando y apoyándote en las paredes. **Dentro de las piedras de lava** también hay monedas, así que, si puedes, rómpelas.

Atento a las **señales de prohibido,** ya que en algunas hay fuentes de





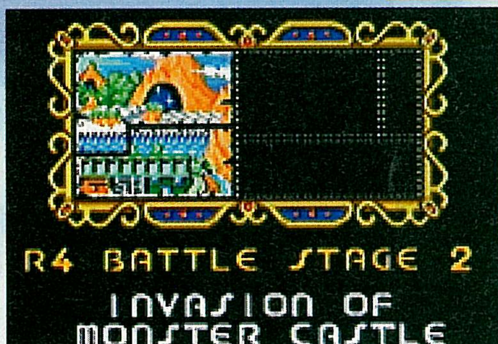
SELVA VIRGEN





TAMBIÉN SELVA VIRGEN













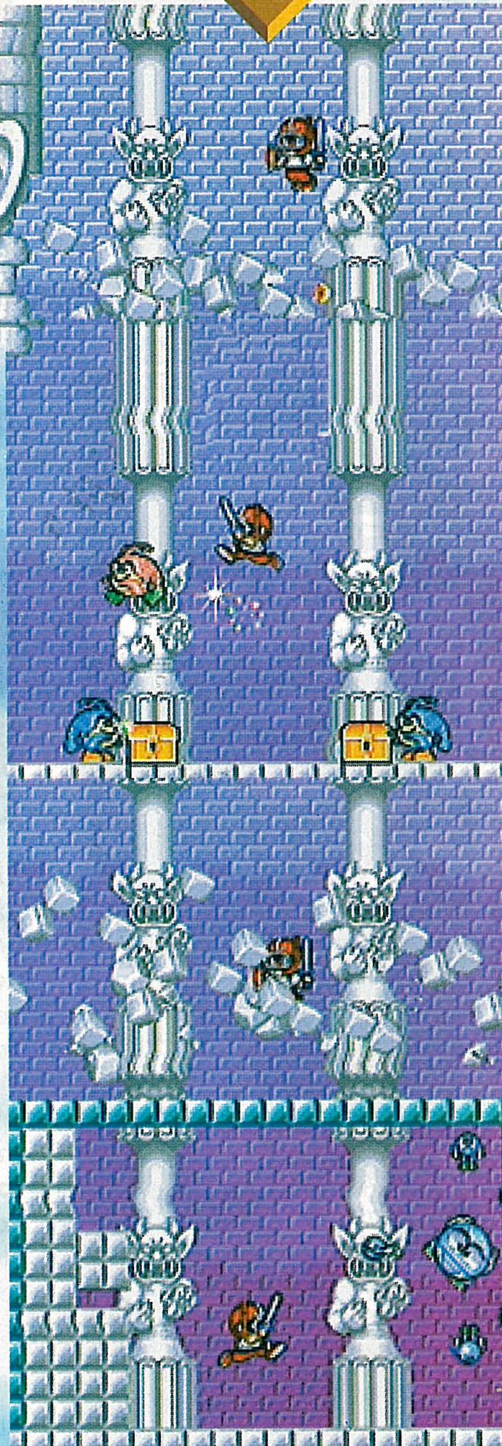
monedas que te vendrán muy bien para tus compras.

Pronto lucharás con tu primer enemigo, **una piedra de lava con forma humana que estira sus puños para darte.** Para eliminarlo, atízale un mandoble en el casco, súbete a una pared que tienes a la izquierda de la pantalla y emplea un par de magias cuando salga de la tierra. Al final salen monedas a la derecha e izquierda de una llave. Ve primero por las monedas. **Si coges primero la llave, ya no podrás cogerlas.**

EN LAS NUBES

Estás en el aire, volando entre nubes y bichos. En tu vuelo, encontrarás **duchas que tiran agua.** Aléjate del agua pues, si te mojas, **tu vida bajará.**

Llegarás hasta un **angelito** del que, a pesar de su condición de ángel, **no te debes fiar.** Está subido en una nube y protegido por cuatro caras rojas en las esquinas que disparan bombas. También hay dos duchas que tiran agua y que deberás evitar. Destrúye con **dos golpes de espada** las bombas y, luego, las duchas. Sin perder un segundo, ataca al angelito **empleando dos magias y una serie de espadazos.**



Luego, continúa por el aire **cazando monedas que en esta parte tienen alas.**

Pasadas éstas, lucha con tu segun-



CASTILLO MALDITO









do enemigo, **un dragón verde de dos cabezas que dispara llamas y huevos verdes de los que salen dragoncitos.** Destrúyelo dándole en la cabeza evitando las llamas y los huevos.

No olvides que puedes utilizar la magia y, si tienes dinero, **comprar más en la tienda de final de pantalla.** En la fase de bonus, tienes la posibilidad de coger monedas y 10.000 pesetas, montado en una nube y moviéndote en zig-zag.

EN EL FONDO DEL MAR

Se desarrolla en las profundidades del mar donde te toparás con peces azules, unos más grandes que otros. Como es natural, **los más grandes serán más difíciles de vencer.** Luego te encontrarás con un pez rosa metido en una concha que te lo pondrá difícil. Cuenta con la ayuda de otro pez azul y unas vasijas que lanzan bolas.

Después te encontrarás un barco hundido, repleto de nuevos y repugnantes enemigos. Rebusca entre las ruinas con tu espada, **encontrarás cápsulas de vida y monedas.**

En el barco lucharás contra un gran pez rosa que tiene una luz en la cabeza, al que ayudarán otros peces de menor tamaño. Es tu último enemigo antes de entrar en el Castillo y será difícil de vencer. **Golpéales con tu espada mientras esquivas sus embestidas**, que podrás prever porque, antes de embestir, se retira un poco hacia atrás.

No te fíes, pues, cuando parece que lo has derrotado, **revive por sorpresa y ataca más deprisa y con mayor ferocidad.**

Cuando pases esta fase, comienza

CASTILLO MALDITO



tu incursión en el Castillo donde verás criaturas malolientes y trampas preparadas por el malvado dueño.

SELVA VIRGEN

Para atravesar la selva que rodea el Castillo, tendrás que saltar de **plataforma en plataforma** evitando caer en el agua morada.

Tras pasar una puerta negra, aparecerás en unas cavernas. Tendrás que ir trepando y nadando, pero ¡cuidado!, porque **del agua surgen pirañas que te acosan.** Cuando acabes con ellas te enfrentarás a un enemigo que te será familiar, **el dragón de dos cabezas, esta vez de color naranja, que te atacará con fuego y huevos.**

Si lo vences pasarás a otras cavernas donde tus enemigos serán **mariposas y judías que protegen a tu primer enemigo** enviado por el Señor del Castillo. **Se trata de un bichejo verde parecido a una tortuga.** Ten cuidado, no gastes tu magia ni tus fuerzas, pues al principio te lanzará unas judías verdes y moradas, dos veces consecutivas, y hasta que no los venzas, tus espadazos y magia no le harán nada. Enfréntate a la tortuga una vez hayas vencido a los compinches de colorines. **Coge primero las monedas** que el pergamino te sale al final de la pantalla.

DRAGONES Y MAZMORRAS

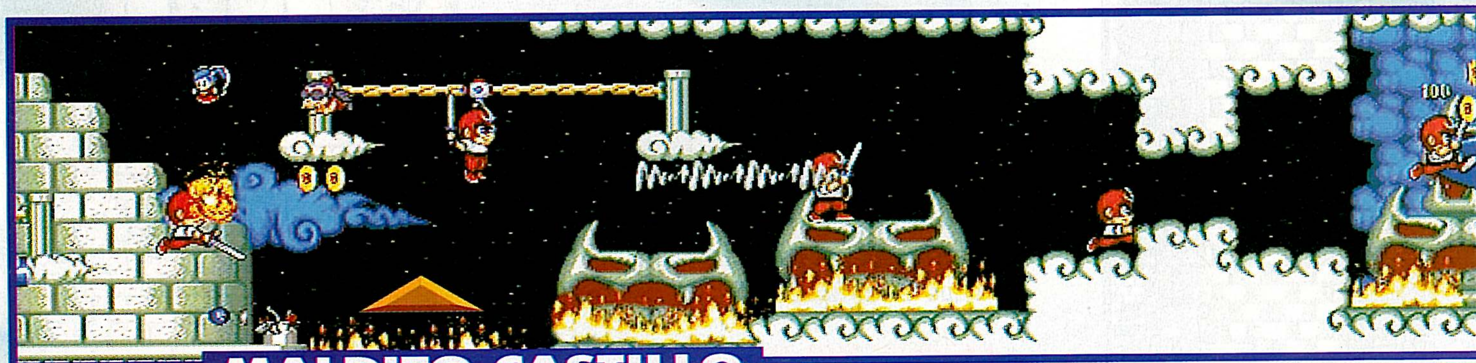
Llegas a los sótanos del Castillo, pero están inundados de agua. Sitúate en el centro para que los bichos que salgan **no te pillen por sorpresa.** Durante la bajada te pararás dos veces para luchar, primero, contra un **pez rosa** (el camarón del castillo) y, después, contra otro **azul y redondo.** Cuando te pares, ve hacia la derecha entre pinchos dorados que suben y bajan. Es muy probable que **pierdas algo de vida** al darte con los pinchos, pues en el agua es difícil controlar al guerrero, pero, no te preocupes, podrás recuperarla con **dos cápsulas rojas** que encontrarás entre los pinchos.

En esta fase, el Señor del Castillo te envía un **escorpión marino que lanza humo rosa** y que no podrás destruir, sólo esquivar. Recuerda que debes coger primero las monedas que salen al final de la pantalla antes que el pergamino.

CASTILLO MALDITO

Te encuentras ya dentro del Castillo, acercándote al escondrijo del malvado dueño. Marcha con mucho cuidado que aún te queda lo peor.

En esta fase tus enemigos son **murciélagos** principalmente. Verás unas **cabezas de piedra inmóviles,** pero, no te fies, pues, cuando vayas a pasar, te echarán fuego.







Aparecerás en una cueva llena de esqueletos. Uno de ellos te **lanzará huesos** que puedes destruir antes de que te den. Para matarle **salta de lado a lado golpeándole sin cesar.**

Cuando lo venzas, continúa caminando por el Castillo. Te encontrarás con más **murciélagos y gusanos de colores** que al matarlos se convierten en monedas.

Después de ésto te estará esperando tu último enemigo antes de encontrarte con el malvado dueño del castillo.

Este último enemigo es un **gran vampiro azul** que se cubre con una coraza que le hace prácticamente invulnerable. Sólo le harás daño si le golpeas cuando no tiene la coraza. Este vampiro te enviará otros vampirillos más pequeños que te lo podrán aún más difícil. Pon mucha atención porque cuando baje **deberás saltar para evitar su acometida** y atacarle cuando se pare en la esquina. Es su único momento vulnerable. Ten cuidado con no malgastar la magia pues, al transcurrir unos segundos entre el lanzamiento y el efecto, es muy probable que le pilles con la coraza cerrada y tu magia no le haga ni un rasguño. Vencido este feroz enemigo sólo te quedará una fase en la que lucharás con el Señor del Castillo.

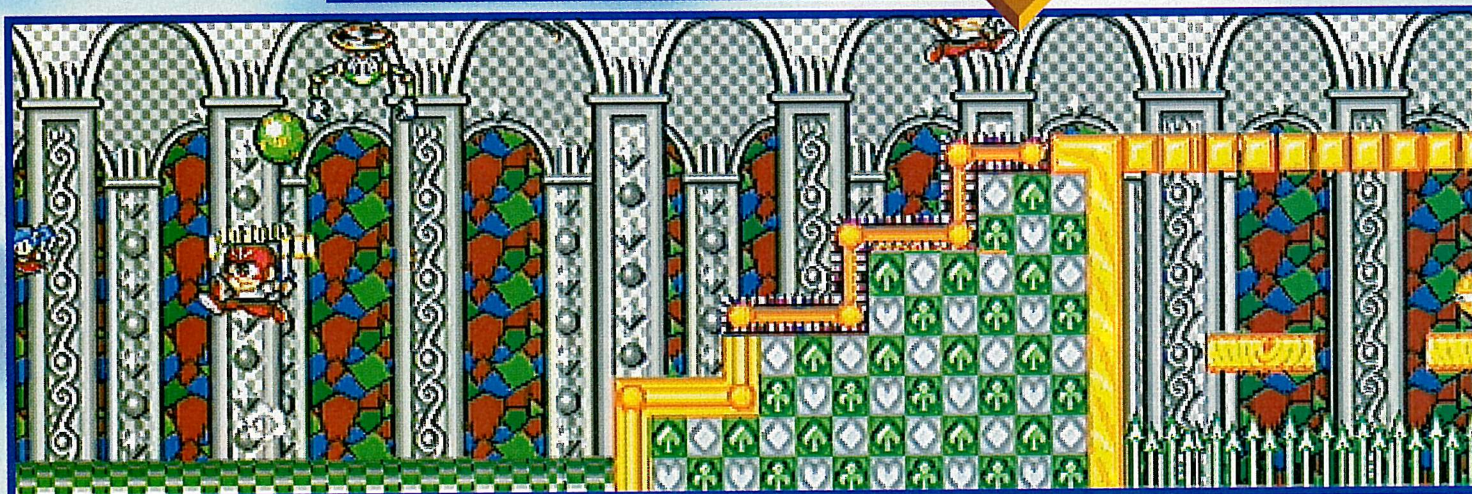
No te dejes embaucar por el colorido de tus enemigos. Los pájaros, murciélagos, escorpiones y tortugas que te encuentres sólo buscan tu perdición.

TORRES DEL TERROR

Estás en el espacio volando entre nubes y subiendo por escaleras de piedra a lo más alto del Castillo. Pájaros rojos, murciélagos naranjas y troncos con espinas intentarán que no logres tu objetivo. Si pasas esta parte, lucharás con otro viejo amigo, el escorpión, esta vez de color naranja.

Continúas por el exterior del castillo, los enemigos te atacan sin cesar, **los pájaros, murciélagos y troncos se multiplican,**







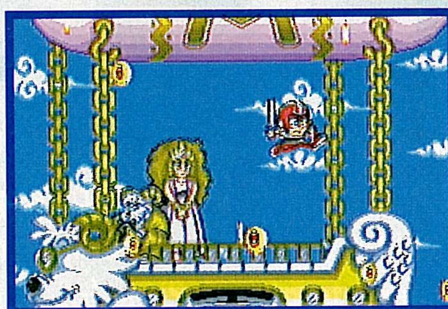
la cantidad de enemigos te indica que tu objetivo está cerca, muy cerca. **En los muros y entre las nubes hay muchos cofres con monedas y vida.** En esta última parte abre todos los cofres, pues hay muchas cápsulas de vida.

Te encontrarás con **tu vieja amiga la tortuga verde,** pero subida en un tanque y con un pico con el que te martilleará si te descuidas. Cuando parece que ha muerto, se bajará del tanque y continuará sólo para darte con el mazo. Un buen truco para vencerla es **ponerte a su espalda cuando salte para darte con el pico.**

Subes por la torreta del castillo, **te atacarán soldados con bombas y aspas casi imposibles de franquear.**

Al fin has llegado a tu objetivo: **el Señor del Castillo te espera.**

Se trata de un payaso repugnante que te lanzará primero un asqueroso



bichejo verde subido en una concha **que te lanza pelotas que estallan cuando chocan con el suelo.**

Si acabas con él, el viejo payaso te atacará **con aves y nubes de fuego.** El perverso viejete, antes de morir, destruirá su Castillo y tendrás que huir bajando por las escalinatas a toda velocidad, pero sin pasarte.

Sitúate en la parte de abajo ya que después te esperará una sorpresa: **la princesa te llevará de regreso a Alurea,** y, cuando todo parece estar bien, aparecerá de nuevo del Señor del Castillo **subido en una gran cabeza de payaso.**

Lucha contra él con las magias que te queden y esta vez sí que habrás alcanzado tu objetivo.

El bello y tranquilo reino de Alurea volverá a ser feliz de nuevo y tú podrás descansar tranquilo.

Al menos durante una temporadita...



STRIDER II

La historia no es nueva. El juego tampoco, ya que se trata de la segunda parte de un clásico. Strider II es uno de esos juegos que sin dar demasiadas explicaciones se deja jugar sin problemas y te invita a echar partida tras partida sin complicaciones. Simplemente, el reto de rescatar a la novia de Strider (¿te suena la historia?) de las garras del malo de turno, usando tu inseparable espada de fuego, es ya un aliciente. Y no dudamos de que lo conseguirás.

LOS ENEMIGOS

Poca variedad se te presenta, ya que aparte de los consabidos enemigos de final y, a veces, de mitad de fase te encontrarás siempre a los **robots de dos patas,** a los que más vale disparar directamente antes que esquivarlos, **pájaros voladores,** que al tener la particularidad de aparecer siempre a tu altura suelen acertar siempre a no ser que dispares antes, **soldados poco peligrosos, plantas disparadoras**, que podrás destruir con tres disparos estando agachado, **robots de vigilancia y algunas especies más.**

Al ser los mismos a lo largo de todo el juego, prácticamente no encontrarás sorpresas y siempre sabrás cómo reaccionar ante ellos.









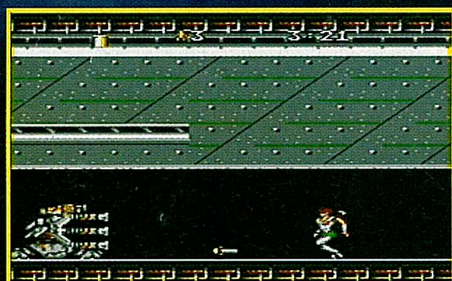
FASE 1: THE FORBIDDEN FOREST

Tras este bonito bosque se te presenta una fase **repleta de trampas y peligros.** Pero empecemos por el principio. Sube por las ramas de los árboles de la izquierda y avanza hacia la derecha. Baja a suelo firme y, a la izquierda, verás **un cañón que lanza misiles a tres alturas,** así que lo mejor será que te coloques justo encima de él para dispararle sin compasión lo más rápidamente posible. Aparte de este detalle, habrá de tener cuidado ya que, una vez destruido, explotará de tal forma que te lanzará una lengua de fuego que de alcanzarte ya puedes dar por perdida una de tus escasas vidas.

Sigue avanzando por la izquierda **montado en el ascensor** y, desde lo alto, (una vez que este baje unos dos cuerpos) salta a la derecha e intenta aterrizar en una paltaforma de arena.

Salta el muro metálico hacia la derecha desde la segunda rama. Te volverás a ver las caras con otro **cañón-robot que te lanzará bombas incendiarias,** y que para destruir no habrá mas remedio que saltar sus llamaradas y atacarle una vez que abra su coraza metálica.

Tras superarlo avanza a la derecha todo lo que puedas, sube, y otra vez a la derecha. Por fin llegarás al **enemigo final,** una nave tripulada que te lanzará bolas y bombas. **Con ocho disparos acertados será suficiente para que explote.**





FASE 2: CASTLE METROPOLIS

Te encuentras a la entrada de un hermoso castillo, al que te adentrarás con la sana intención de pasar de fase. **Avanza a la derecha** esquivando los generadores verdes de rayos (indestructibles), y sube por las cuerdas hasta llegar a una palanca que casi te pedirá a gritos que le des un golpe para moverla **a la derecha.**

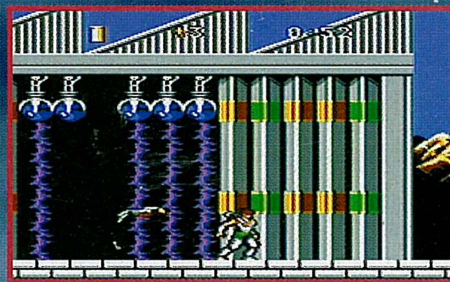
Tras hacerlo, **deslízate por la cuerda** que hay enganchada a la ventana de la derecha, y, cuando esté a punto de agotarse el carrete, salta con todas tus fuerzas para luego agarrarte a la pared de la derecha. En esta pared hay un agujero para que disparen los **cañones de defensa,** el cual aprovecharás para infiltrarte en el segundo castillo. Repite la jugada: sube hasta que encuentres **la segunda palanca,** situada tras dos generadores de rayos, y muévela a la derecha. Regresa hacia abajo hasta que no puedas más, y a la derecha verás un par de paredes formando una chimenea. Escalala y vuelve a haber otra cuerda que te permitirá deslizarte como si de un teleférico se tratase. Cuando se acabe la cuerda, salta para caer a la plataforma de la derecha. El resto no tiene pérdida: Avanza hacia la derecha **esquivando series de rayos y destruyendo un par de tanques.** Para ello, no debes parar de moverte para que sus proyectiles no acierten tu posición, y les atacarás con tu **espada de fuego** acercándote todo lo que puedas.

Al entrar en la base verás a tu real enemigo: **un helicóptero** que te pondrá muy difícil el asunto. Disparo tras disparo irás **restándole energía** y, antes o después, verás como cae al frío suelo.

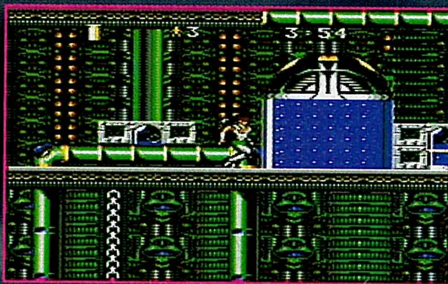








FASE3: ALIEN LABYRINTH





Fase ésta prácticamente de altura, con el consiguiente peligro de caída, pero que no te causará demasiados apuros. Como siempre, empieza caminando hacia la derecha, destruye uno de esos robots de dos patas y poco cerebro y lánzate **agarrado de la cuerda hasta caer en una plataforma.**

Desde allí salta a la siguiente plataforma de la derecha y sigue avanzando en esa dirección hasta llegar a un ascensor con el fondo negro. Súbete a él dando buena cuenta de los buitres (son más peligrosos de lo que parecen), y una vez arriba del todo, salta **hacia el conjunto de plataformas de la izquierda.** Asciende por ellas usando las cadenas hasta que no puedas más destruyendo los robots fijos antes de que ellos disparen. Deslízate por la segunda cuerda de la derecha y, una vez en su extremo final, **lánzate con fuerza para que puedas caer a tierra firme.**

Habrás de avanzar con cuidado para esquivar las rocas marcianas que caen del cielo.

En esta sección habrás de avanzar con cuidado para que puedas esquivar las **rocas marcianas que caen del cielo,** y, al final, hará acto de presencia una gigantesca avispa-robot a la que tendrás que disparar antes de que te empiece a acribillar el hígado a base de misiles.





FASE4: THE ROOFTOPS





Avanza hacia la derecha, esquivando bombazos y disparios varios de procedencia indeterminada.

Lo que más abunda e incordia en esta fase son unas **especies de bocas que suben y bajan a intervalos fijos,** y que sólo hay una forma de atravesarlas: cuando estén subidas, **agáchate y pulsa el botón de salto,** con lo que conseguirás deslizarte por debajo de ella como si fueras a hacer una entrada a un contrario en un partido de fútbol. Una vez aclarada esta técnica estarás en condiciones de avanzar hacia la derecha, bajar por la cadena y avanzar más hasta llegar a un lugar por el que subir y **recorrer el segundo piso hacia la izquierda.** Ahora te tocará cambiar varias veces de dirección hasta bajar completamente hasta el **río subterráneo del laberinto.**

Crúzalo (se diferencian fácilmente los ríos alienígenas de los terrestres porque son de color verde fosforito) **agarrándote al techo** y avanzando a la derecha mientras que usas tu







espada para destruir a los bichos que te vengan a incordiar.

Sube por las paredes y, tras dar un pequeño rodeo por arriba, avanza libremente hacia la derecha.

Una vez llegues a un escenario que parece más bien un trenzado de cañas de bambú, verás a tu enemigo de fin de fase: **Un respetable dinosaurio** (como los que están últimamente tan de moda) **armado hasta los dientes,** que intentará (cómo no) matarte ahí mismo.

Acabarás con él en un "pis pas". Con tan sólo **ocho golpes que le atices,** podrás pasar a la siguiente fase. El final cada vez está más cerca.

FASE 5: MASTERS LAIR

Esta fase se caracteriza por la **gran cantidad de robots y barreras de rayos** que deberás soportar. Avanza con cautela hacia la derecha, luego baja por la cuerda y sigue hacia la izquierda. Ahora, móntate en el ascensor y rápidamente **salta al extremo derecho,** desde donde con un poco de puntería aterrizarás sobre una plataforma. A la derecha habrá más rayos y enemigos, pero antes o después llegarás hasta una **extraña bola mecánica** que te inmovilizará y te hará girar como si fueras un simple muñeco. Para evitar que te den mareos con tanta vuelta, usa tu espada sin descanso hacia el lado en el que se encuentre el centro o eje de la máquina. Con esto destruirás los misiles que te lanza el propio robot.

Sigue a la derecha, y tras atravesar un pasillo amarillo con nuevos desprendimientos de rocas, sube por el último ascensor, para luego encontrarte a la derecha a tu último y gran enemigo: **un indeseable armado con una monumental amentralladora que disparará inscansablemente hacia todos lados.**

Teniendo en cuenta que podrás contrarrestar sus disparos con los tuyos, pero también que este enemigo precisará de unos 40 impactos tuyos (y nosotros sólo soportarás cinco suyos), es evidente que más vale que **le esquives** en cuanto dé uno de sus enormes saltos.

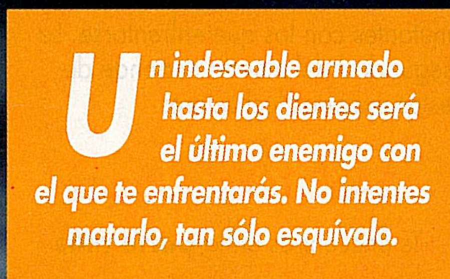








Un indeseable armado hasta los dientes será el último enemigo con el que te enfrentarás. No intentes matarlo, tan sólo esquívalo.



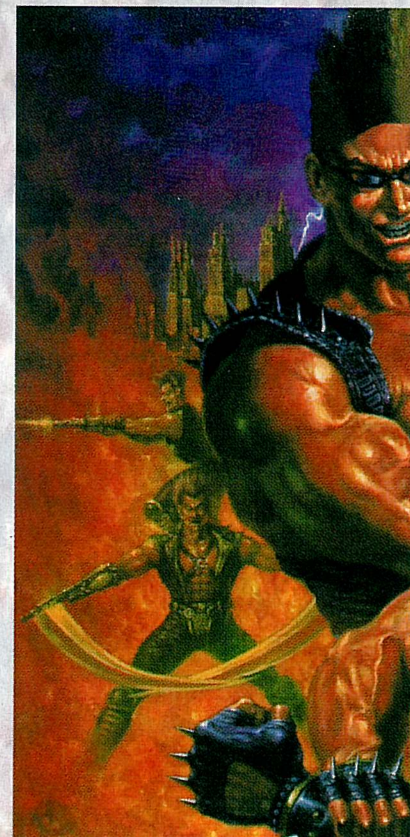


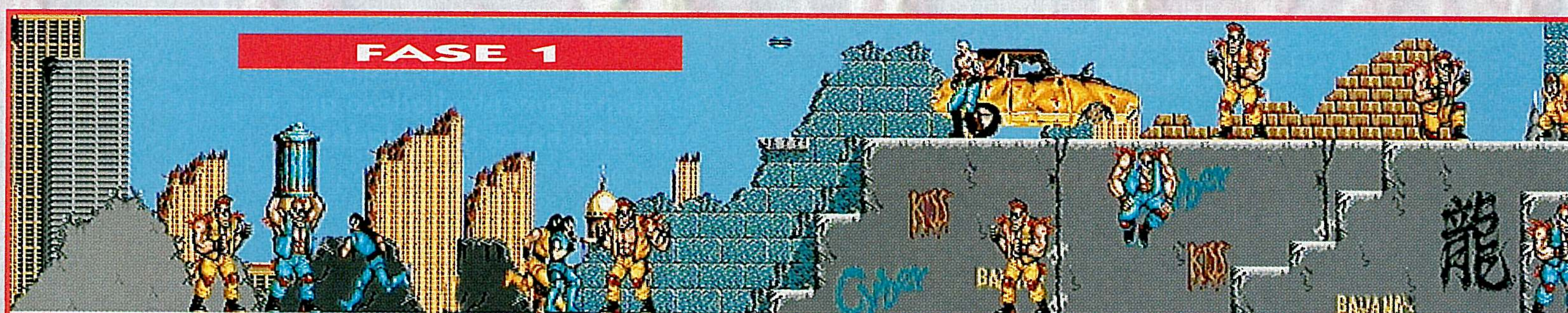






TWO CRUDE DUDES





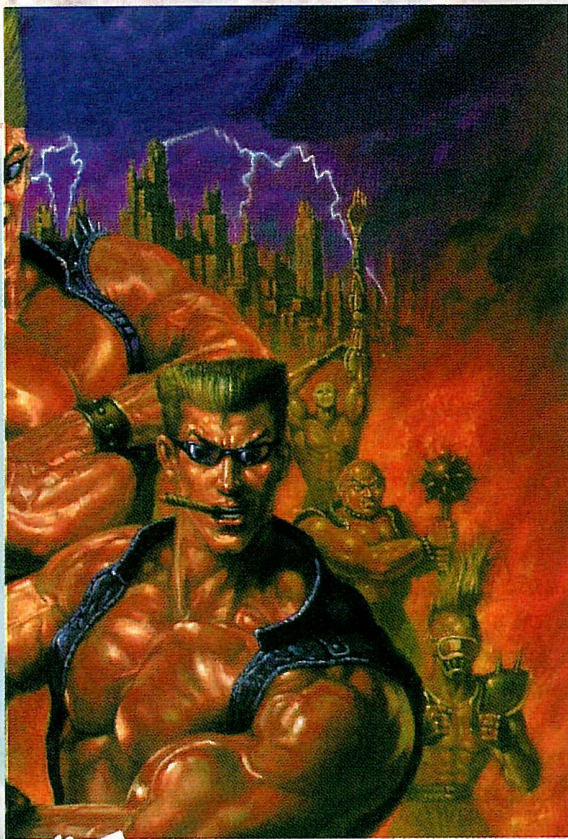


Para llegar a la guarida del doctor, los dos guerreros tendrán que atravesar la ciudad más peligrosa del mundo. Barrios destruidos, parques, líneas de metro, carreteras, almacenes,... en cualquier lugar encontrarán malhechores y malvados mutantes con los que enfrentarse. La seguridad del mundo depende de estos expertos luchadores.

FASE 1: En el Bronx

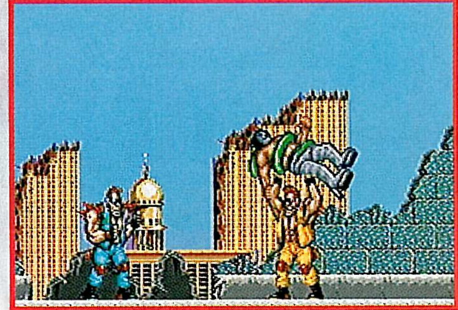
Te encuentras en la **parte más sórdida de la ciudad.** Pelea contra los karatekas, destruye los muros **a puñetazos** si te impiden el paso, a los lanzadores de boomerang y a los soldados con lanzallamas. En esta parte no hay muchos enemigos, pero, **no te confíes,** porque luego la cosa





En el año 2010 unas explosiones nucleares destrozaron la ciudad de New York. Los escasos supervivientes intentaban poco a poco reconstruir la ciudad, pero sus esfuerzos no iban a servir de nada, porque al mimso tiempo un científico loco hacía experimentos que resultarían desastrosos. Sus investigaciones tenían como finalidad conquistar la ciudad y, después, el mundo entero.
Pero Biff y Spike, dos duros y fuertes guerreros de la calle, se han propuesto desbaratar los planes del científico loco.
Ahora, el éxito parece un poco más cercano...

ENEMIGO FASE 1



ENEMIGO FASE 3







se pondrá fea.

Los karatekas son flacuchos y parecen débiles, pero **son muy ágiles. Cógelos y lánzalos contra los otros luchadores.**

Al final de este barrio derruido te encontrarás con **el primer mutante al que deberás enfrentarte, una bestia con una culebra alrededor del cuerpo.** Luego, éstas te atacarán por separado. Un buen truco es **agarrar al mutante y estamparlo contra la culebra.**

Cuando acabes la fase, te encontrarás ante una máquina de refrescos que debes golpear para que salgan las latas. **Bebe de esas latas y tu vida se recuperará**.

No olvides que durante todas las fases puedes agarrar todo lo que encuentres: coches, semáforos, barras,







ENEMIGO FASE 4

palos, etc... y **lanzarlos contra tus enemigos.**

FASE 2: Carretera y manta

Esta segnda fase se desarrolla en una **carretera abandonada y destruida.** Tus enemigos son punkies, karatekas y luchadores de sumo con cara de mono. No son muy difíciles de vencer, pero **cada vez son más peligrosos.**

En esta parte te atacarán perros rabiosos. Lo mejor es que **utilices tus patadas para echarlos.**

Verás que unas motos aéreas transportarán a varios luchadores. Estáte atento pues **no basta con vencer a los luchadores: también hay que destruir las motos.** Si no lo haces no pararán de salir. Para destruirlas **salta y cógelas en el aire y luego tiralas contra el suelo.**

Sigue andando y te encontrarás con el **segundo mutante** venido desde el laboratorio expresamente ha impedirte el paso.

Se trata de un **larguirucho elemento armado con dos cuchillas** que te lanzará sin piedad. **Golpéale, agárralo y estámpalo contra el suelo,** y cuando te lance las cuchillas **sube a la parte de arriba** de la pantalla, pues contra ellas no porás hacer nada.

Si logras vencerlo se te permitirá **rellenar tu vida** en la máquina de refrescos. Un consejo: Para aprovechar al máximo las latas, **golpea la máquina durante 15 de los 30 segundos de que dispones y cuando llegues al 15** bebe rápidamente todas las latas que hayan caído.

FASE 3: El almacén mortal

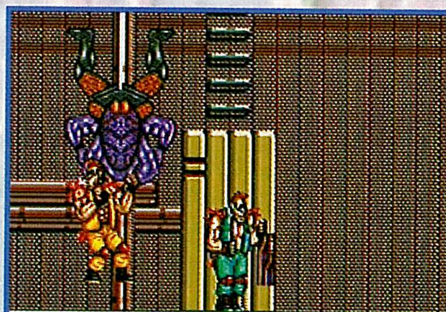
Te encuentras en un **almacén abandonado e infectado de perros rabiosos**. Los llamados **comandantes son ágiles** y se pegan a las paredes, lanzándote un líquido corrosivo. No dejes que se sitúen nunca encima de ti.

Los monos luchadores de sumo te atacarán de cuatro en cuatro y son muy persistentes en sus ataques.

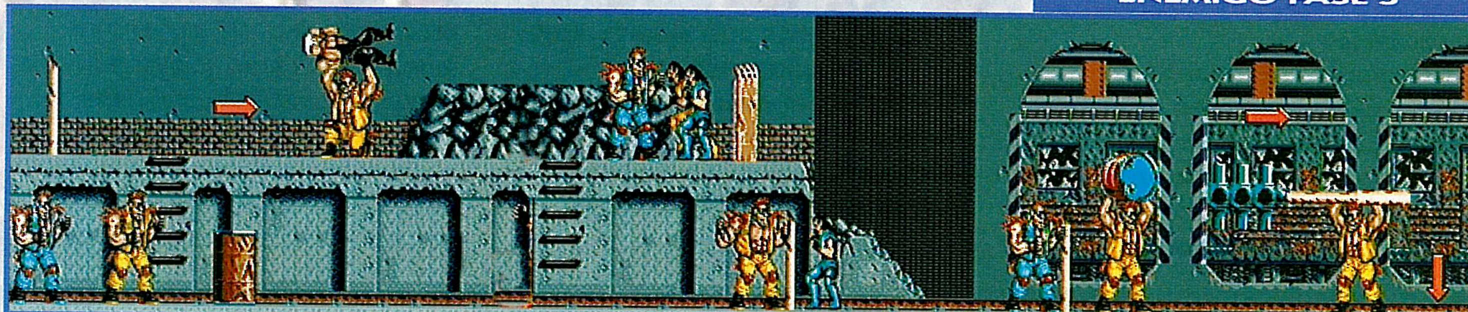
Lánzales todo lo que encuentres: semáforos, barras, coches, etc...

De esta forma llegarás a una **cinta transportadora que te echará para atrás;** al final de ella hay una pared, destrúyela, pero cuidado cuando se caiga: una bomba escondida hará explosión y, si estás cerca, te quitará vida.

Encima de la cinta hay tres **monos que te lanzarán bombas.** Lo primero que debes hacer es acabar con ellos porque si no, no pararán de bombardearte y **te quitarán mucha vida** mientras destruyas el muro.



ENEMIGO FASE 5



FASE 5





Detrás del muro te esperará tu **tercer enemigo, un androide con cabeza de rinoceronte que te embestirá con su enorme cuerno.** Cuando te embista dale una patada y entonces se parará durante un instante. Es el momento idóneo **para cogerlo y tirarlo contra el asfalto.** Ten cuidado, pues, si te coge, te lanzará por los aires con su enorme cuerpo. **Reponte en la máquina de coca-cola.**

FASE 4: Frio en el callejón

En esta fase te lo encontrarás todo nevado y con hielo en el suelo. **Cuidado con los resbalones,** te podrían acercar demasiado a tus enemigos. Tus enemigos son los de siempre, pero ahora son **más duros de pelar.**

También te encontrarás con nuevas y peligrosas caras. En primer lugar, **un androide con un brazo extensible** con el que te podrá atacar a distancia. **Para vencerlo, sitúate en el centro de una rampa** que hay y golpéale desde ahí, ya que donde estás, su brazo no le será útil. Ten cuidado porque la **rampa está resbaladiza** por el hielo y te puedes caer hacia abajo donde sí te alcanzará su mortífero brazo.

A los **lanzadores de fuego,** que son muy complicados de vencer, agárralos y lánzalos contra los otros. Lo mejor es que los agarres nada más caer de los saltos que dan. Si no los consigues coger, retírate un poco porque **enseguida comenzarán a saltar llamas.**

Continúa avanzando por el callejón venciendo a los enemigos que te salgan al paso y llegarás a tu **cuarto enemigo. Es un luchador calvo con una cinta en el pelo,** pero ten cuidado: cuando lo hayas vencido, de él saldrá una horrible bestia marrón de pelo blanco que **te agarrará y te chupará la sangre.** Si te agarra suéltate, dándole a **todos los botones a la vez.** Un buen truco es **situarte en un lado de la pantalla,** la bestia aparecerá saltando por el lado donde tú estás. Antes de que caiga, agárrala sin darle tiempo a que te coja, luego **lánzala contra el suelo.** Sitúate de nuevo en tu rincón y espera a que aparezca, pero tienes que ser rápido si no te agarrará y lo pasarás muy mal.

TRUCO TOTAL

Cuando estés con la última vida y con la barra a punto de acabarse, **pulsa el botón START del segundo mando y obtendrás tres vidas extras.**

Al final de algunas fases encontrarás máquinas de refrescos, golpéalas pero no te bebas ninguna lata. **Al explotar la máquina obtendrás una vida extra.**

FASE 5: ¡Viva el Metro!

Entras en el Metro después de atravesar una pequeña calle. Los rivales son **cada vez más peligrosos y difíciles de exterminar,** pero, no desesperes, el final está cerca.

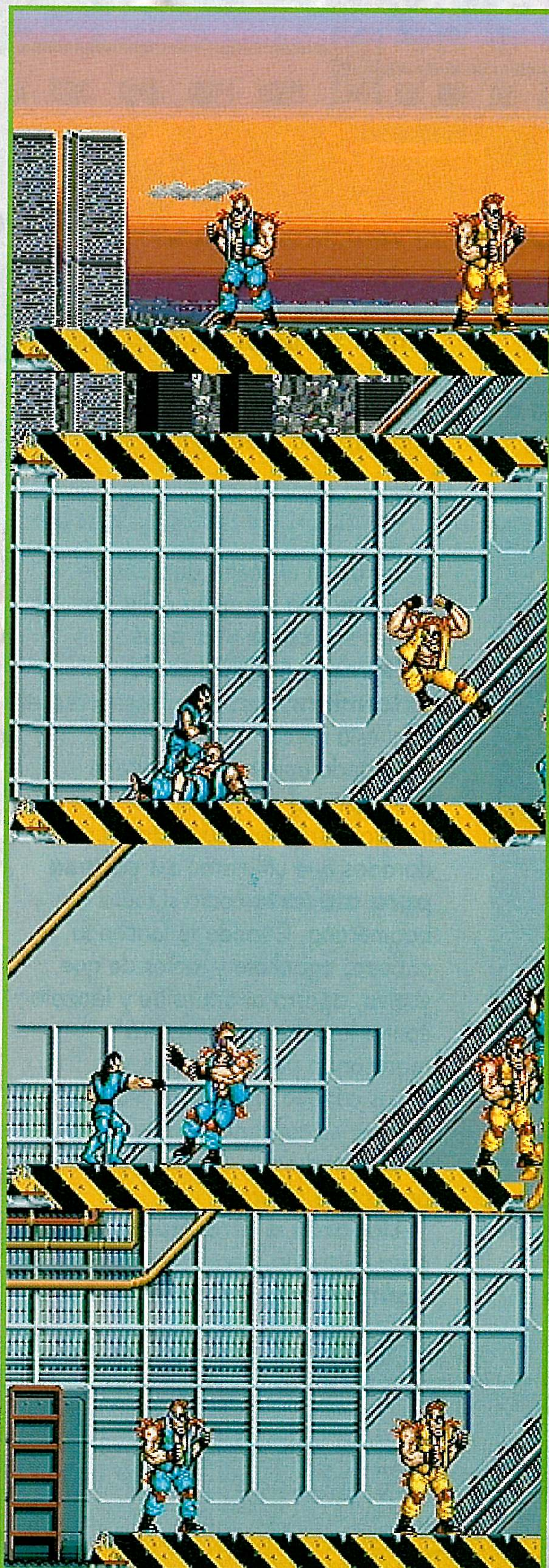
Cuando entres en el Metro te enfrentarás a dos "bribones" que se transformarán en dos androides dorados que utilizarán **su cabeza para atacarte** como si fuera un boomerang. Cuando te lancen la cabeza, agáchate y, antes de que vuelva, agarra al androide y lánzalo contra la cabeza que estará regresando por tu espalda.

Los canallas ahora son más fuertes, por eso es conveniente que los lances unos contra otros, así matarás dos pájaros de un tiro.

Llegarás a otro muro. Golpéalo para destruirlo, pero ¡cuidado!, **apártate rápidamente** porque al caer el muro, explotará y, si estás cerca, te quitará vida.

Detrás del muro te esperará tu **quinto enemigo, una araña que lanza bolas de fuego.** Al principio saldrá del techo colgando de su hilo. Cuando esté así, no te acerques y



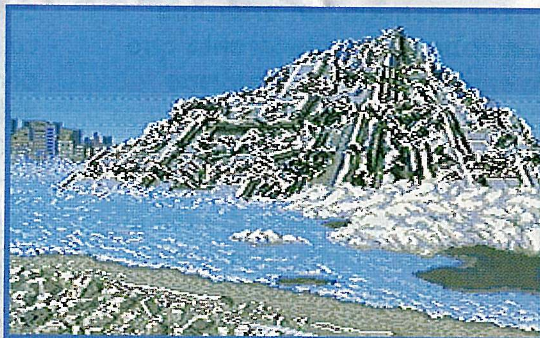


FASE 6

esquívala. Si te agarra, te convertirá en cenizas, así que intenta soltarte dándole a los tres botones a la vez. **Atácala cuando baje de su tela.** Para hacerla bajar, puedes darle una patada pero teniendo muchos cuidado de que no te agarre.

Reponte en la máquina, llega la batalla final.





FASE 6: La Guarida del Doctor

La suerte está echada. Estás en el interior del laboratorio, tus enemigos son más numerosos y más fuertes e intentan por todos los medios proteger a su creador.

Llegarás a una **plataforma que asciende** y donde te atacarán numerosos enemigos. Cuando se pare, **rompe la pared de tu derecha**, pero ten cuidado porque explotará como las anteriores.

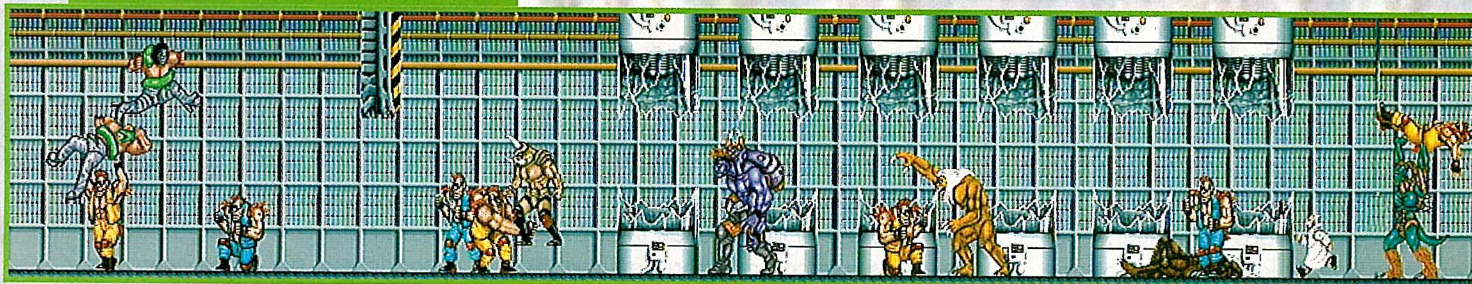
Cuando la atravieses, estarás en la **guarida del Doctor Infierno.** El final está ya cerca, aunque aún hay muchas sorpresas.

Verás unas probetas gigantes. Se romperán y, para horror tuyo, **verás salir a los enemigos que creías haber vencido al final de cada fase.** Primero el hombre y la culebra, la araña, el monstruo chupa-sangre...

Cuando venzas al último monstruo, saldrá el Doctor Infierno culpable de todos los males de la ciudad. Aunque parezca inofensivo, **golpéale sin piedad, dándole patadas contra la pared.** Cuando muera parece que todo ha terminado, pero inesperadamente, se transformará en un **horrible monstruo verde que será tu última sorpresa.** Será difícil de vencer, pero debes intentarlo pues con él se acabarán los males. **Agárralo y lánzalo contra el suelo.** Apártate cuando te lance un rayo verde. Cuando lo mates la pesadilla que vivía la ciudad habrá acabado.



ENEMIGO FASE 6



Es la hora de jugar ....

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

NUEVO EN ESPAÑA

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ..................................P.V.P. 3.950 ptas.

SG

NOMBRE..APELLIDOS...
DOMICILIO...LOCALIDAD.........................
PROVINCIA................................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO...............................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.............................
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................
Titular de la tarjeta (si es distinto)....................................

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Graffiti

¿Qué tal las vacaciones? ¿Mucho calor, verdad? Bueno, pues tranquilos porque desde TodoSega vamos a contribuir a que paséis un verano más refrescante. Porque este mes inauguramos un pequeño gran apartado: "La Pincelada", sección en la cual aparecerá el dibujo que en la redacción consideremos como el mejor del mes y que se llevará como premio una alucinante mochila de Sonic. Ya sabéis, enviadnos vuestras obras maestras a: Hobby Press S.A. TODOSEGA.

C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Indicando en el sobre: GRAFFITI.



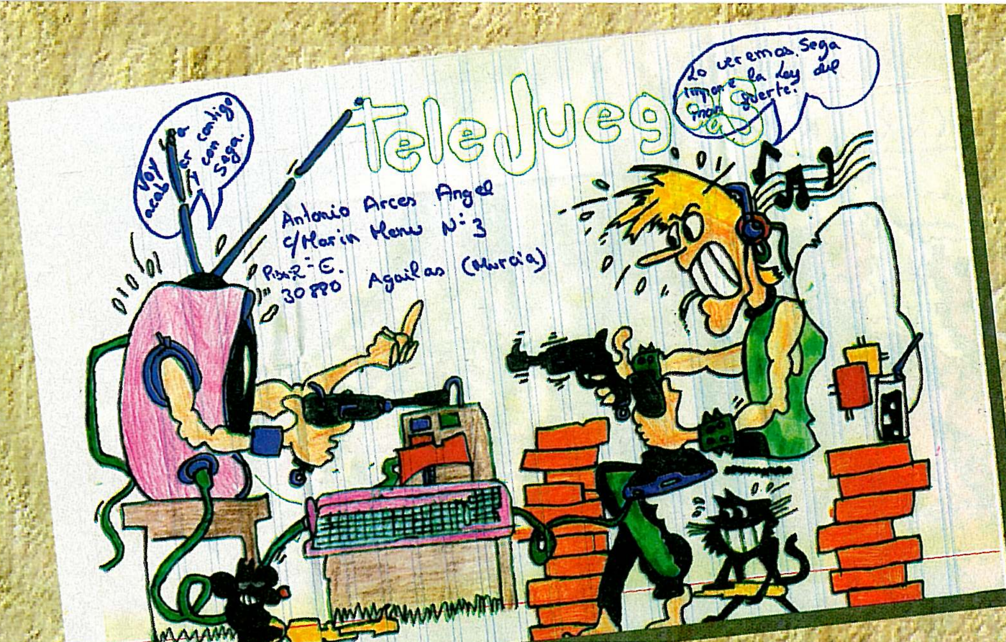
Marc Marcet (Andorra)



Ana Garrido (Orense)



María José Gutierrez (Sevilla)

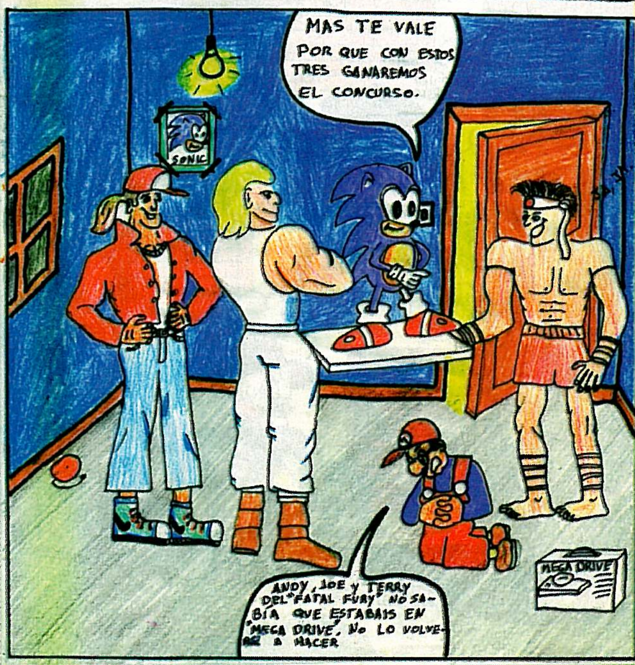


Antonio Arces (Murcia)

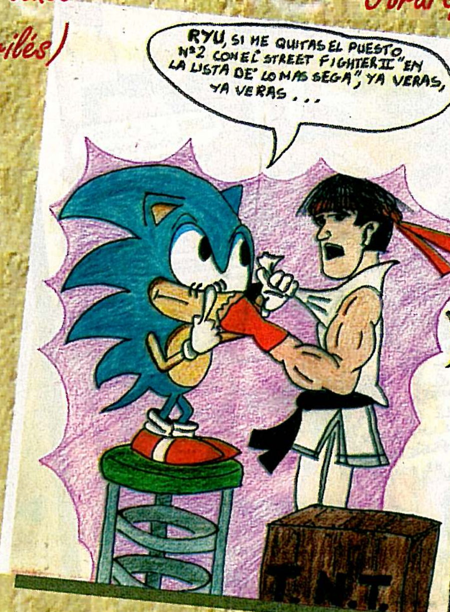


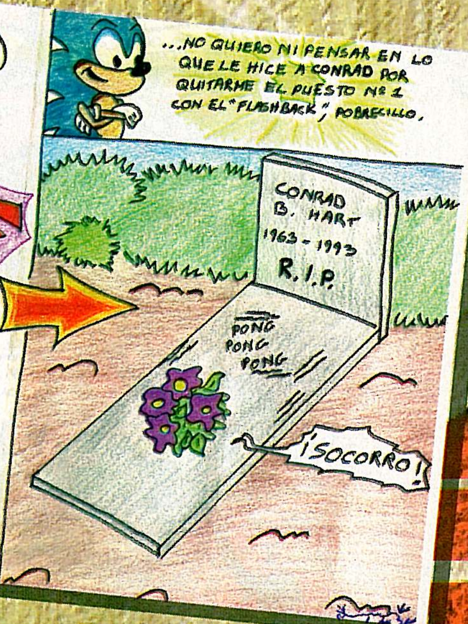
Jordi García (Girona)



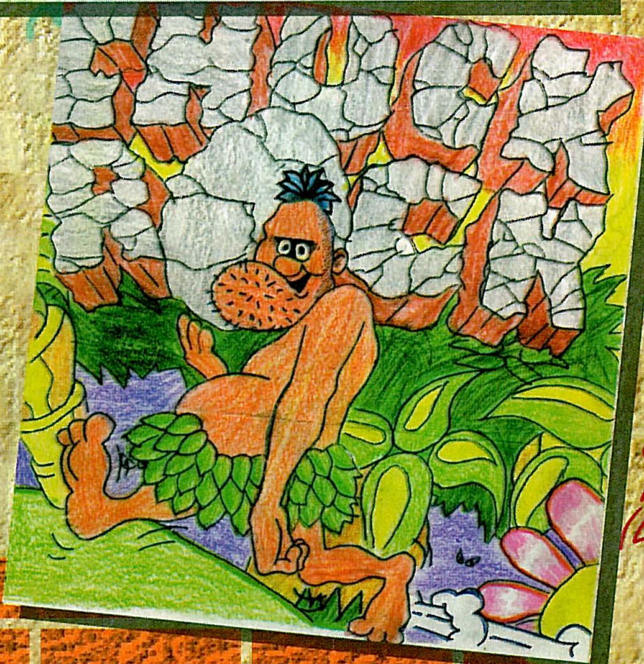


Jonathan Terroones (Avilés)





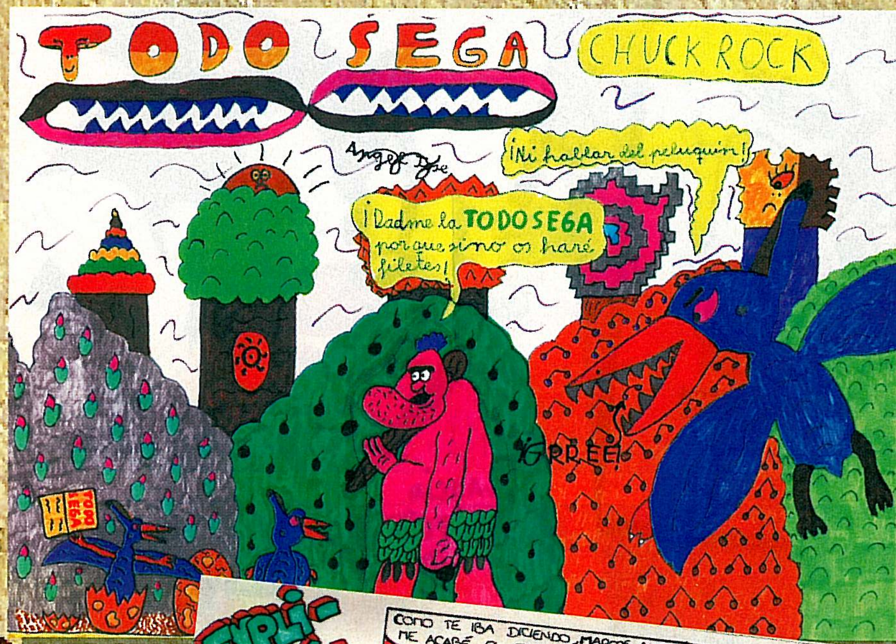
Caroline Delandre (Barcelona)



Carlos Pradas (La Rioja)



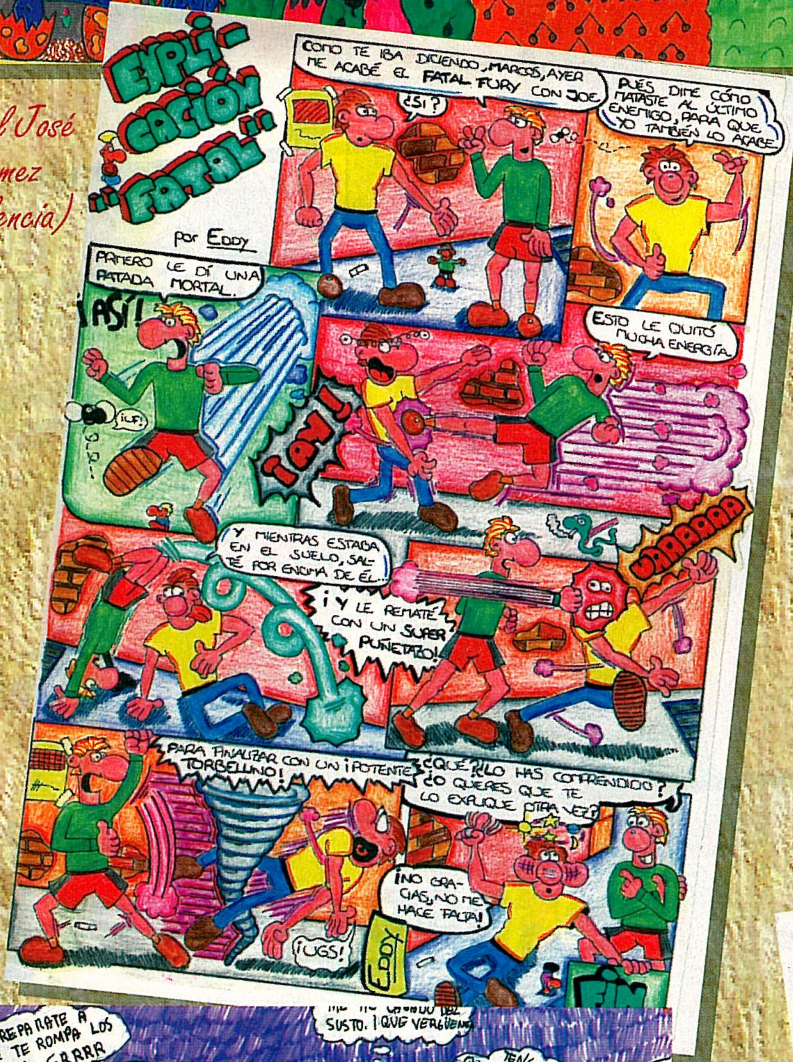
David Rielo (Madrid)



Angel José Gómez (Valencia)



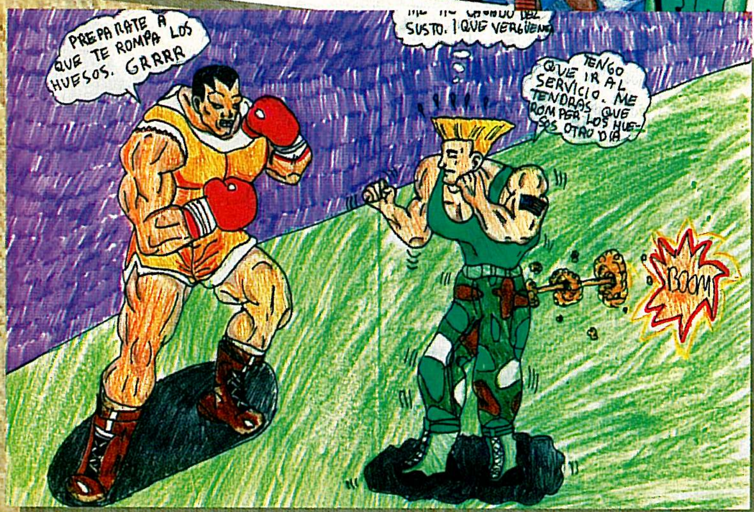
Gonzalo Morán (Valladolid)





José Luis Villarrocha (Zaragoza)

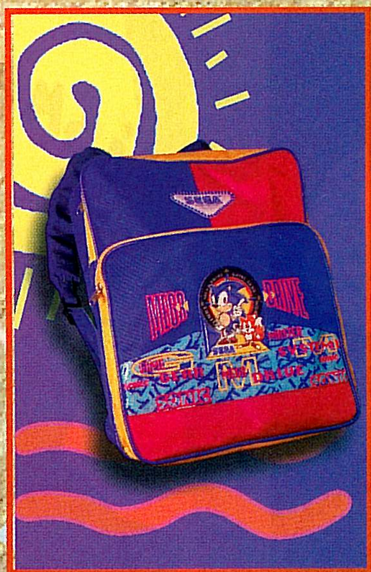
Eduardo Pañeda (Vizcaya)





Fernando Chavarría (Huesca)

Francisco Ferriz (Alicante)



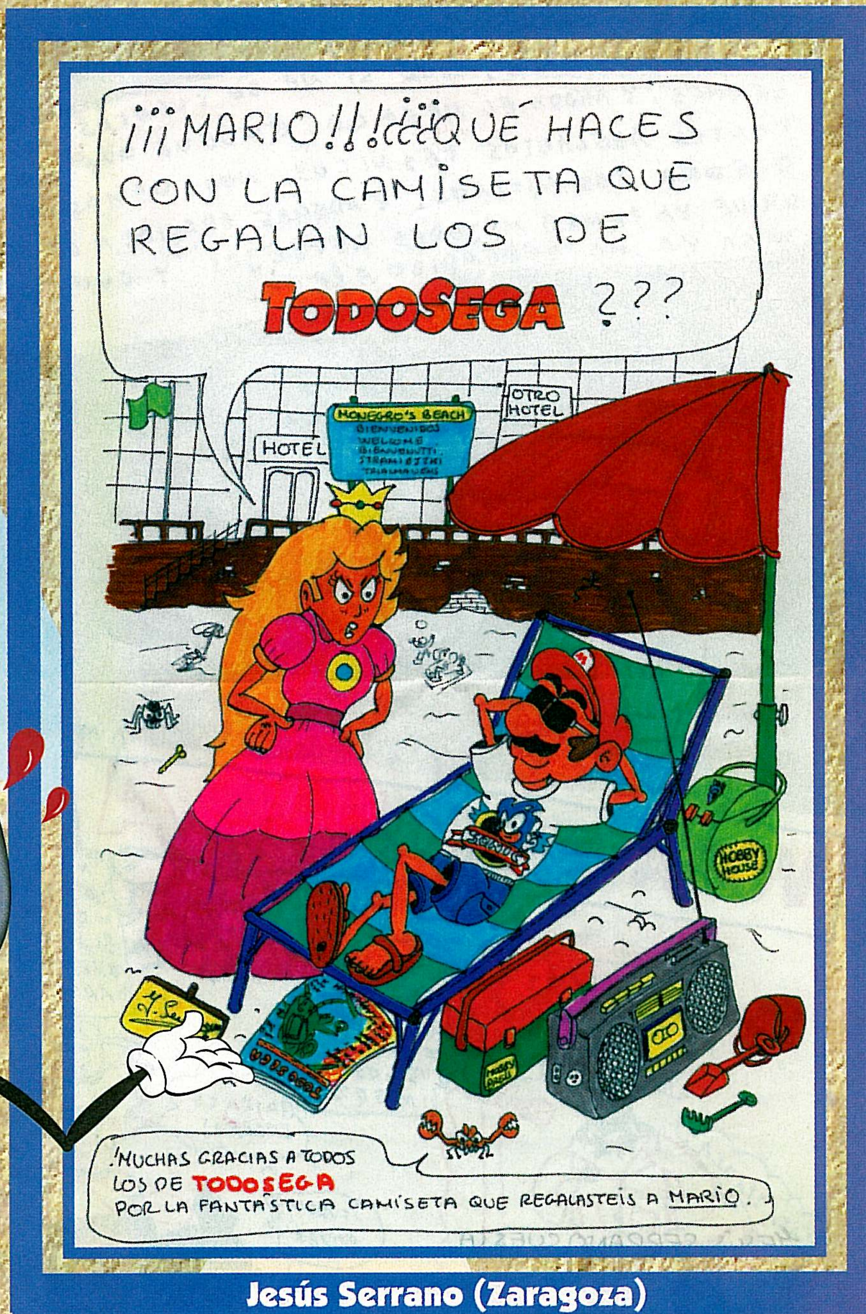


Aquí lo tenéis, el genial dibujo que abre «La Pincelada del Mes». Este verano no hay nada más apetecible que colocarse una camiseta tan fresca y coloreada como la que regalamos en TodoSega.

¡Ni siquiera Mario ha podido resistirse a sus encantos!

Nuestras más sinceras felicitaciones, Jesús.

Esperamos que te encante la megamochila de Sonic.

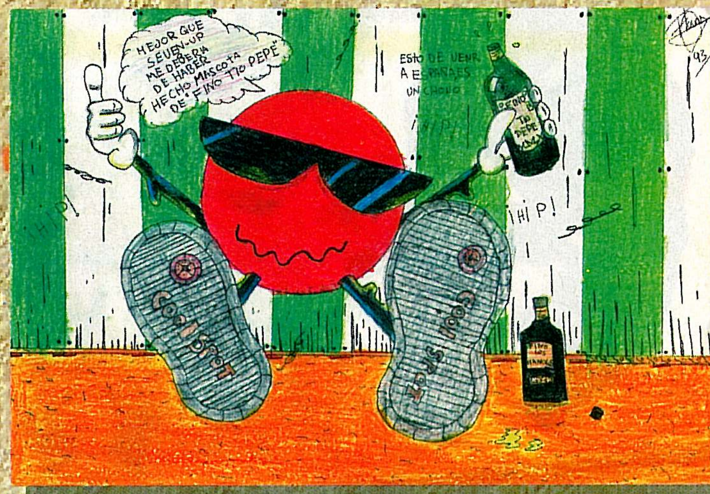


Jesús Serrano (Zaragoza)

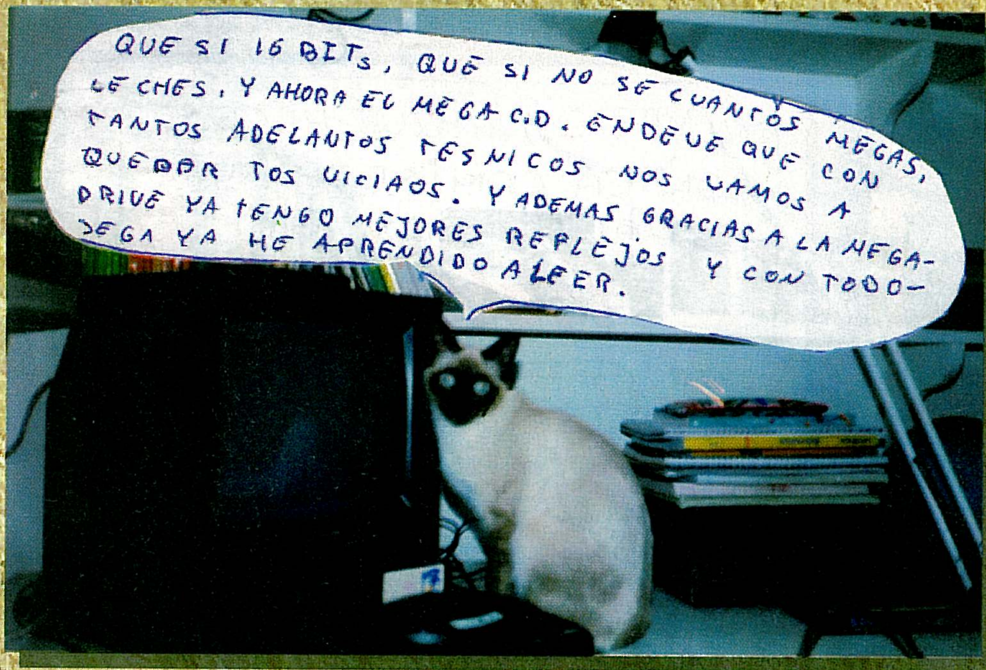
¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!



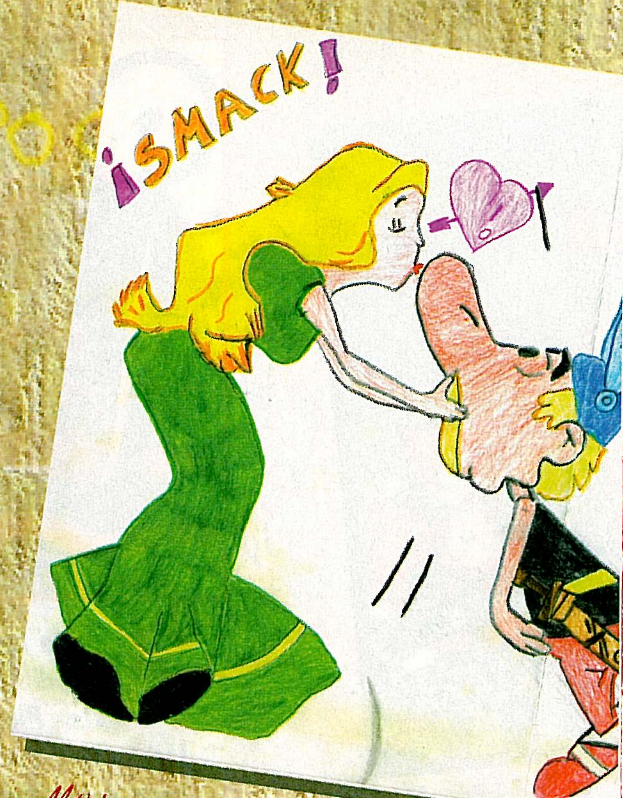
Antonio Manuel García (Málaga)



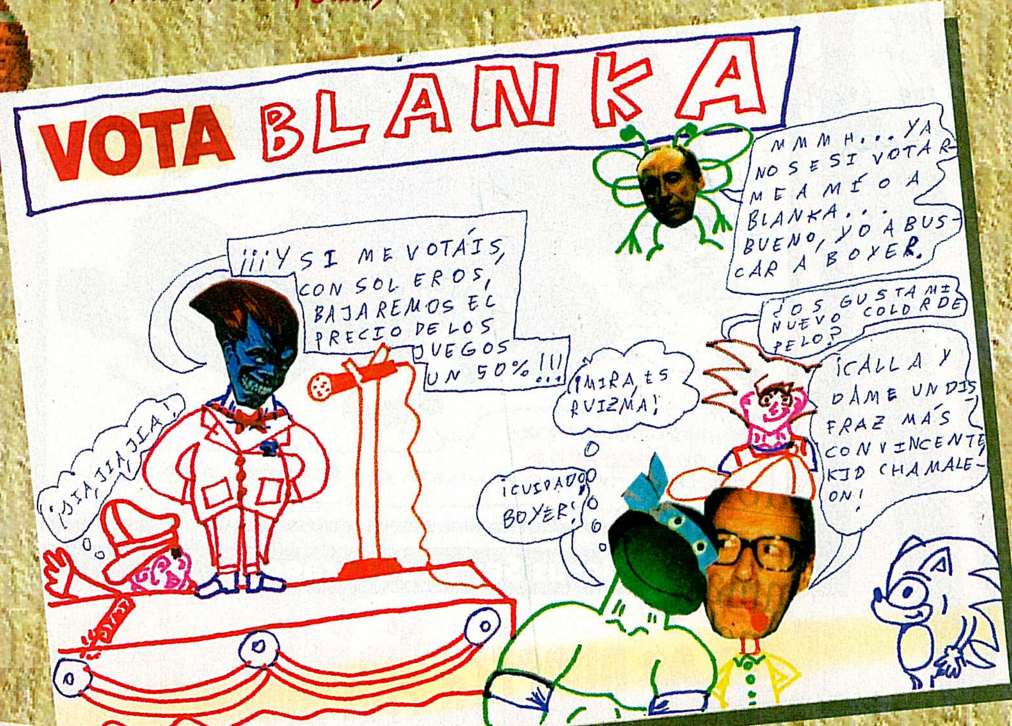
Fernando Tovar (Córdoba)



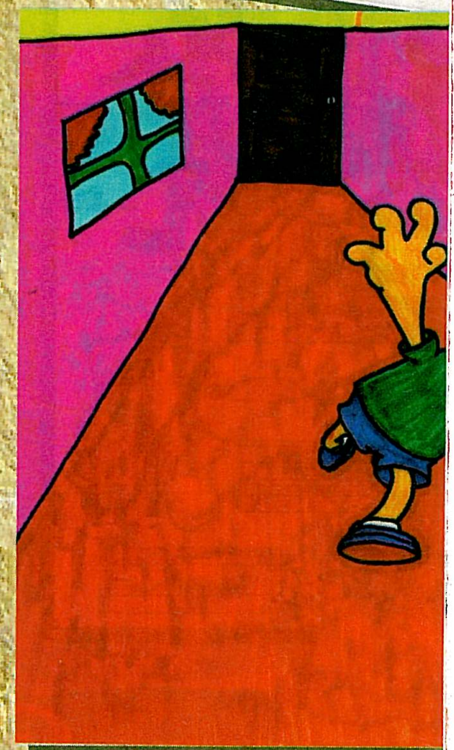
Moisés Pérez (Cádiz)



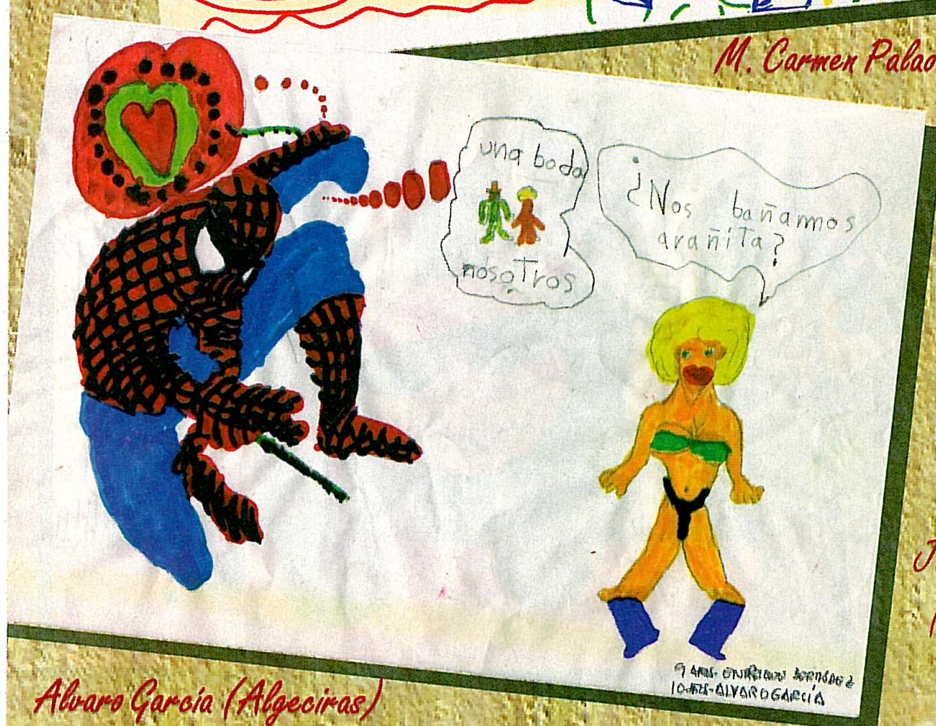
Mónica Hebrero (Madrid)



M. Carmen Palao (Allicante)



Rafael Barranco (Jaen)



Alvaro García (Algeciras)



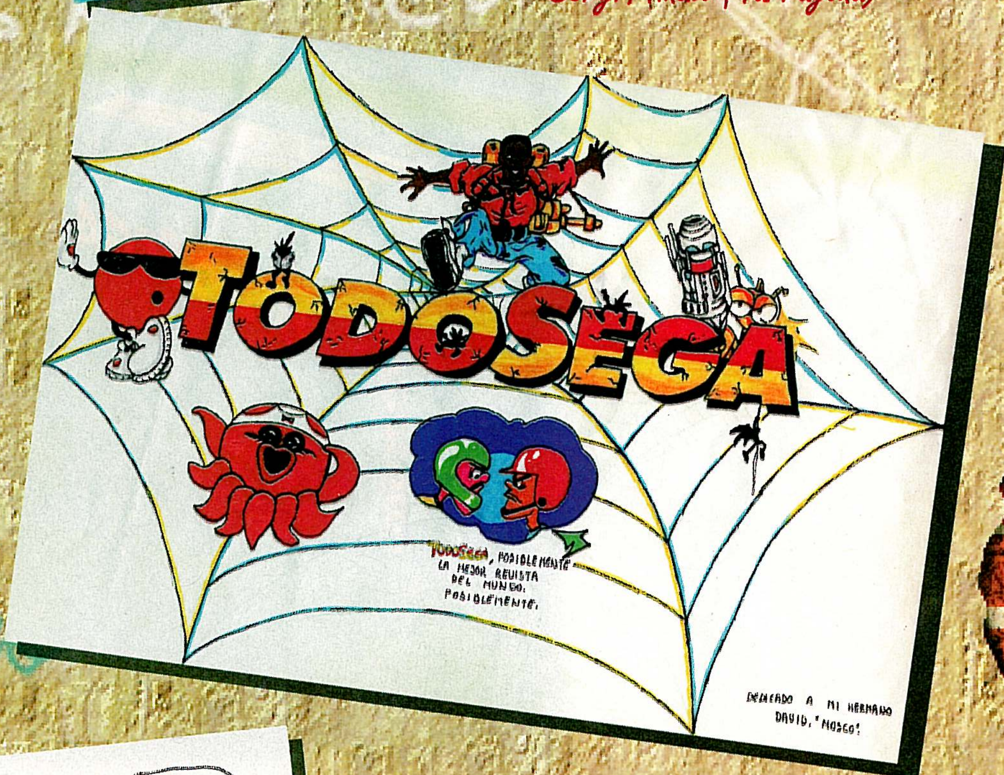
Jorge Díaz (Madrid)





Sergi Minall (Tarragona)





Marta Pérez (Madrid)

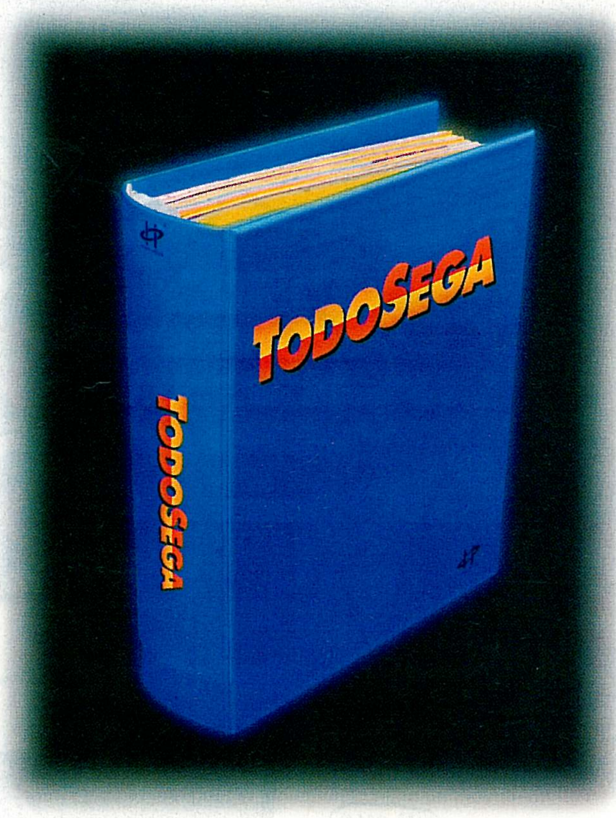


Nicolás Román (Valladolid)

Hay tipos con suerte que, además de estar de vacaciones, ya tienen una camiseta alucinante. Para conseguirla, ya sabéis: ¡dibujad, dibujad, dibujad, y escribid, escribid y escribid! Como habréis comprobado, hemos ampliado nuestra sección, con lo que ahora tenéis más posibilidades de haceros con una camiseta de Sonic.



¡Marchando unas Tapas!



Ahora que le has cogido el gusto a TODOSEGA te proponemos un **plato fuerte**.

Hazte con estas tapas y podrás *conservar* 14 números de la revista más *exquisita* de SEGA.

Si te apetece la idea, no pierdas tiempo y pídelas en el teléfono (91) 654 84 19,

de 9h. a 14,30h. y de 16h. a 18,30h. ¡Ah, y sólo cuestan **950** pesetas!



CONCURSO DE DIBUJO BUBSY



Envíanos un dibujo divertido del gato de moda...

¡Y podrás convertirte en un auténtico "Bubsymaníaco"!





BASES DEL CONCURSO DE DIBUJO BUBSY

1º. Podrán participar en el sorteo todos los lectores de las revistas TODOSEGA y HOBBYCONSOLAS , que cumplan los siguientes requisitos:

a) Enviar el **Cupón de Participación** que aparece en esta página (o en la correspondiente de HOBBYCONSOLAS), **junto con el dibujo** que se presenta a concurso (el único requisito del dibujo es que aparezca el personaje Bubsy) a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A. TODOSEGA
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

b) Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DIBUJO BUBSY

2º. Serán válidas todas las cartas recibidas con fecha de matasellos comprendida entre el **16 de Agosto y el 1 de Octubre de 1993.**

3º. La elección de los ganadores la realizarán **los redactores de las revistas HOBBY CONSOLAS y TODOSEGA,** teniendo en cuenta la ORIGINALIDAD del dibujo enviado, su DIFICULTAD y la EDAD del participante.

4º. Entre todos los dibujos recibidos, el jurado elegirá **10 ganadores** que recibirán cada uno los siguientes premios de BUBSY: **Una camiseta, una gorra de fieltro, una taza, un pin y un chubasquero.**

5º.El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º.Los resultados de este concurso, así como los dibujos ganadores, **se publicarán en un próximo número** de las revistas TODOSEGA y HOBBYCONSOLAS.

7º.El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

SEGUNDAMANO

Si quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender, comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros, esta es la sección que estabas buscando. En «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega. !Aprovecha la oportunidad!

VENTA

VENDO juegos: «Chuck Rock» y «Sonic» por el precio de 8.000 pesetas. ¡Ah! Si al llamarme me caéis bien os hago una rebaja. Son juegos de la consola Game Gear. Preguntar por Juan Luis. TF: 91-5600175.

VENDO el «W.C. Leader Board» por 4.000 pesetas. Es de la consola Master System. Llamar al TF: 956-184016. Preguntar por Salva.

VENDO Master System II con 12 juegos por 35.000 pesetas. Precio real, 52.000 pesetas. Interesados, preguntar por Ismael. TF: 93-3953651.

VENDO Master System II con los juegos: «Street of Rage», «Sonic», «Super Mónaco» y «Alex Kid», por sólo 15.000 pesetas. Preguntar por Cristóbal. TF: 954-4181686.

VENDO juegos de Master System II a mitad de precio. Interesados preguntar por Javier. Llamar a cualquier hora menos de 1 a 3 del mediodía. TF: 972-476297.

VENDO lote para Game Gear: «Prince of Persia», «Street of Rage» y convertidor para la Master por 8.000 pesetas. TF: 93-4213425. Llamar a partir de las 2:00 horas. También lo vendo por separado. Preguntar por David.

VENDO consola Master System II con 5 juegos y 2 control pad, seminueva por 23.000 pesetas. La vendo también sin los juegos. Preguntar por Miguel. TF: 96-3960826.

VENDO MS2 con 4 juegos y «Alex Kid» por 19.500 pesetas. Tiene 5 meses de uso. También vendo Atari 2600 con 192 juegos. TF: 974-310151. Preguntar por Enrique.

VENDO consola Master System II con un pad y cuatro juegos que son: «Sonic», «Alex Kid», «Alien 3» y «Enduro Racer». Precio a convenir. Preguntar por Rafa. TF: 93-3367729.

VENDO juegos de Mega Drive: «Mercs», «Strider», «Wonder Boy 3», «Street of Rage», etc... Preguntar por Miguel. TF: 93-3383377.

VENDO ordenador como nuevo con muy poco uso y libro de programas. Preguntar por Harkaitz. TF: 943-284585.

VENDO juegos de la Master System por 2.500, 3.000 y 3.500 pts.: «Sonic», «Golden Axe», «PacMania», «Altered Beast», «Double Dragon», «Moonwalker», etc... y por 4.000 pts. el «Sonic 2» y el «Wonder Boy in Mosterland». David. TF: 91-4052292.

INTERCAMBIO

TENGO los juegos «Splatter House II» y «Spiderman» y ya me he cansado de ellos. Me gustaría cambiarlos por juegos como «Chuck Rock» o el «Indy 3». Preguntar por Edu. TF: 93-3224647.

DESEO INTERCAMBIAR los juegos: «Columns», «World Cup Italia'90» y «Super Hang-On» por el «Street of Rage 2», «F-22 Interceptor» y por otro que vosotros queráis. Preguntar por Juan. TF: 96-1495781.

CAMBIO el juego: «Street of Rage 2» por cualquiera de éstos: «Chiki Chiki Boys», «Bubsy the Bobcat», «Tiny Toon» o «Another World». Sólo Tarragona provincia. Son juegos de la consola Mega Drive. Preguntar por Alfonso. TF: 977-410281.

CAMBIO el juego: «Sonic» de Mega Drive por cualquier otro. Preguntar por Roberto o José. Sólo para Madrid y alrededores.TF: 91-6879264.

¡¡¡ATENCION!!! usuarios de Mega Drive. Intercambio trucos y discos. Preguntar por Pablo. TF: 96-5710186.

ME GUSTARÍA cambiar el juego: «Olympic Gold» de Mega Drive, por cualquier otro de deportes que no sea ni «Team Usa Basketball» ni «World Cup Italia'90». Para esta misma consola. Preguntar por Damián. TF: 928-660846.

CAMBIO Master System con 2 control pads y 4 juegos, por Game Gear con algún juego. Interesados llamar al TF: 954-5707347. Preguntar por Juan Carlos. Sólo Sevilla y Provincia.

CAMBIO Master System con 4 juegos, por Mega Drive al menos con un juego. Llamar al TF: 91-

MANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

A ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

..............................PROVINCIA..TLF......................................

r o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700**), indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.de atuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

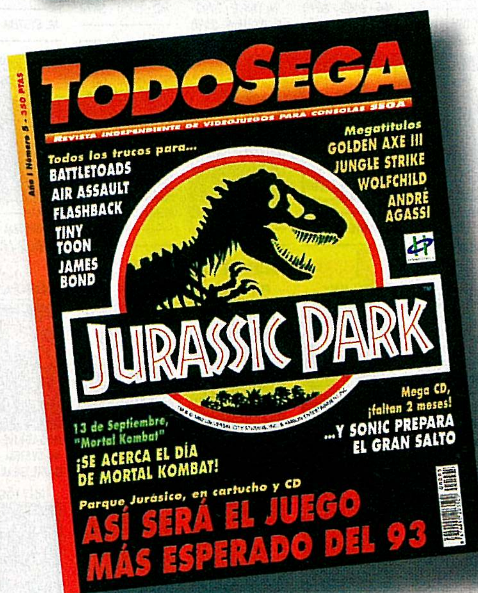
DEMUESTRA QUE TIENES VISIÓN DE FUTURO Y CONSIGUE LOS NÚMEROS ATRASADOS











Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

7347256. Llamar de 13:00 a 15:00 horas. Preguntar por Juan Ignacio. Sólo Madrid.

CAMBIO «Populous», «Putt & Putter» y «Strider» de Master system, por otros juegos de la misma consola. Sólo Ferrol y comarca. TF: 981-384433. Preguntar por Alberto.

CAMBIO los juegos: «Super Hang-On», «Columns» y «World Cup Italia'90» de Mega Drive, por dos de estos cuatro juegos: «Tortugas Ninja», «Another World», «Fatal Fury» y «X-Men». Preguntar por Francisco. TF: 91-8952297.

VARIOS

VENDO O CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Last Battle», «Crack Down» y «Batman». Preferiblemente los cambio por el «Thunder Force III» o por el «Thunder Force IV». Preguntar por Rubén. TF: 96-5151096.

VENDO juegos de Master System II a 3.000 pesetas cada uno: «Strider», «Golden Axe», «Altered Beast» y «Shadow Dancer». Cambio 2 x 1 de Mega Drive y cambio otros juegos de Mega Drive. Preguntar por Rafael. TF: 96-5204275.

VENDO juegos de Game Gear: «Golden Axe», «Ajedrez» y «Columns». Cada uno por 3.000 pesetas. Cambio el «Rastan» de Master System. El precio es negociable. TF: 926-227703. Preguntar por Francisco.

VENDO consola Master System II con 2 pads y los juegos: «Alex Kid», «Sonic I», «Ninja Gaiden» y «Taz-Mania», por 21.000 pesetas. O la cambio por Game Gear con 1 juego. Preguntar por Jose Angel. TF: 924-630197.

VENDO O CAMBIO «Sonic 2» por «Fatal Fury». El precio del juego os lo diré cuando llaméis. Preguntar Raúl. TF: 91-5075001.

VENDO Game Gear con los juegos: «Shinobi», «Columns» y «Street of Rage» por 15.000 pesetas o bien vendo «Shinobi» y «Street of Rage» por 3.500 pesetas y «Columns» por 2.500 pesetas. Llamad al TF: 956-395225.

CAMBIO O VENDO juego: «GP Monaco» para Mega Drive por 3.000 pesetas o cambio por juegos para Game Gear. Preguntar por Domingo. TF: 91-8508331.

VENDO videoconsola Kinway 2600 de Atari con 128 juegos por 6.720 pesetas o cambio por Master System II con algunos juegos, añadiendo la cifra de 2.300 pesetas. Preguntar por Julián. TF: 926-311323.

VENDO O CAMBIO los juegos: «Alien III» y «Alisia Dragoon» de Mega Drive y los juegos de Super Nintendo: «Super R-Type», «Blazing Skies», «Joe and Mac», por otros de Mega Drive. También cambio dos juegos de los de arriba por el «Fatal Fury» para la misma consola. ¡Y vendo un pad a distancia para Master System por 1.000 pesetas! Interesados llamar al Teléfono: 952-2838104. Llamar a partir de las 20:30 horas. Nicolás. Sólo Marbella y alrededores.

VENDO O CAMBIO juegos de Mega Drive, «Taz-Mania» y «Golden Axe 2» a 4.000 pesetas o los cambio por «Toki», «Greendog», «Pit-Fighter»,«Terminator», «Castle of Illusion» y «Kick Off». Preguntar por Antonio.TF: 96-5200412.

CLUBS

SOMOS cuatro chicos que queremos formar un club de Master System, para intercambiarnos trucos y juegos. Interesados llamar al TF: 981-773078. Preguntar por Antonio.

ME GUSTARÍA hacer un club de consolas Sega. Podremos cambiar juegos y trucos. Interesados llamar de 15:00 a 17:30 horas al TF: 957-296584. Preguntar por Zoilo.

SI TIENES cualquier consola y quieres formar parte de un club "DABUTE" ya sabes: carnet, trucos, etc... Llama al TF: 91- 4083342. Preguntar por Damián.

QUEREMOS hacer un club "SuperMasterDrive" formado por consoleros/as hasta 13 años. Somos dos hermanos, tenemos consolas Master System, Mega Drive y Super Nintendo. Preguntar por Lucía. TF: 91-4013242.

QUISIERA formar un club de Mega Drive. Tendréis carnet y revista propia. Mandad vuestros datos personales a: Moisés Vilar Vidal, c/Cambre, 25-2º A.15407-Narón-(La Coruña). TF: 981-370546.

QUISIERA formar un club. Será apasionante. Llamar al TF: 91-4620427. Sólo para Madrid. Espero vuestra llamada. Preguntar por Marcos.

¡¡¡HOLA!!! consoleros de Sega. Se abre club con sorteos, concursos, y carnet. Hay que pagar una pequeña cantidad para cubrir estos gastos. Mandad vuestras cartas a: Jose Luis Lostas Fernández, Plaza Eugenio Fabrique, 7-5º A. 36208-Vigo- Pontevedra. TF: 986-205298.

¡ALUCINANTE! un club de Mega Drive. Revistas, carnet y hasta un sorteo. ¿Cómo apuntarte? Muy fácil, manda una carta con tus datos a: Moisés Vilar Vidal, c/Cambre, 25-2º A. 15407 Naron (La Coruña). TF: 981-390546.

SI QUIERES formar un club de la Master para intercambiar trucos y juego, escribe a: Juan Carlos Cordero, c/Doc. Fleming, 5-3º F. 28700-S. S de los Reyes (Madrid). TF: 6539195.

COMPRA

COMPRO juegos para Mega Drive, máximo 4.000 pesetas cada uno. En buen estado y con instrucciones. Gastos de envío a mi cuenta y por contra rembolso. Enviar lista y dirección. Preguntar por José María. TF: 977-312445.

COMPRO los juegos: «Afterburner» y «Wonder Boy Inmonsterland» de Master System II, por 3.500 pesetas cada uno. Preguntar por Manolo. TF: 956-228940.

COMPRO el juego para Master System II: «Super Kick Off» por 2.500 pesetas. Preguntar por Joaquín. Teléfono: 973-247664.

COMPRO los juegos para Master System: «Teddy Boy», «Pac-Mania», «Olympic Gold», «Super Kick Off», «Super Mónaco GP» y «Simpsons», que no pasen de 3.000 pesetas cada uno. Escribir a: Angel Antonio Buncle de Vera, c/Alcalde Manuel Platas Barela, 77-1º Izda. 15142. Arteijo. La Coruña.

COMPRO Super Nintendo con o sin juegos por menos de 9.000 pesetas sin juegos, con juegos 12.000 pesetas. Preguntar por Juan. Teléfono: 93-4395058.

COMPRO el juego: «Centurion Defender of Roma» para Mega Drive. Llamar al Teléfono: 93-7790534. Preguntar por Carlos.

ME GUSTARÍA comprar una Mega Drive en buen estado, con o sin juegos, que no sobrepase las 12.000 pesetas. Llamar días entre semana de 14:00 a 15:00 horas y de 22:00 a 23:00 horas. Preguntar por Marcos. Teléfono: 93-7171906.

COMPRO cartucho Mega-Acción por 4.000 pesetas, con instrucciones o sin él. Preferentemente de Sevilla. También por correo.
En Sevilla voy al domicilio. Preguntar por Alex. Teléfono: 95-4392934.

COMPRO cartucho triple para la Master System II, fútbol, coches, columns, instrucciones y caja. Pago 3.200 pesetas.
Sólo Gijón. Interesados, preguntar por Jose Angel. Teléfono: 985-5146657.

PREMIÉRE



Nada más apropiado para un verano caluroso que los juegos que os proponemos para el próximo número: Las refrescantes aventuras de «Ecco», -el delfín amigo que surca el bello océano- ¡ahora en Mega CD!, los partidos más apasionantes vividos en «Wimbledon» y la inagotable acción de «Gunstar Heroes».

WIMBLEDON

JUEGO, SET Y... ¡PARTIDO!

★ Consola: Mega Drive ★ Compañía: SEGA ★ Tipo: Deportivo ★ Megas: 8 ★ Jugadores: 1- 4 ★ Niveles de dificultad: 10 ★ Continuaciones: Torneo

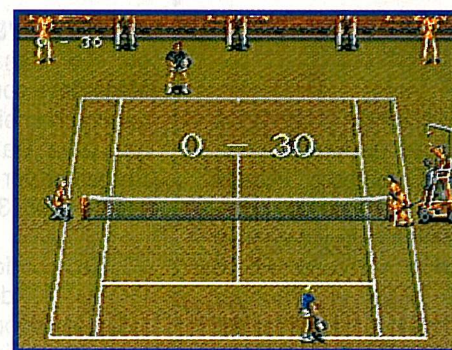
Silencio, por favor. Al servicio Mr... ¿Os suena esta frase?, pues ahora podréis repetirla todas las veces que queráis cuando juguéis los más apasionantes partidos de tenis con la llegada del «Wimbledon» a tu Mega Drive.

Este cartucho sigue la línea (y la mejora) de juegos anteriores como el «Grand Slam», y trae como carta de presentación la licencia del **"All England Lawn Tennis and Croquet Club", el club encargado de organizar el famosísimo torneo de Wimbledon.** Al igual que sucede en el torneo real, la compañía Sega ha querido ser lo más perfeccionista posible a la hora de dar forma al juego, y por ello nos ofrece una variada gama de opciones. Para empezar, la posibilidad de escoger entre **diversos tipos de partido:** contra la computadora, contra otro jugador, dobles contra la computadora, dobles con la computadora como pareja... y como colofón, utilizando el Segatap, cuatro jugadores a la vez.

Como toda esta gama de partidos les debió parecer poco, se les ocurrió la idea de presentar **12 jugadores,** cada uno con sus características personales, **diez niveles de juego y 3 tipos diferentes de pista.**

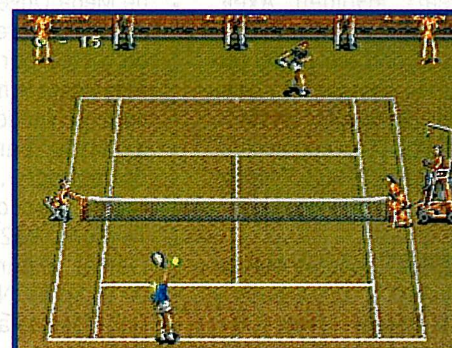
Los aficionados al tenis estaréis impacientes porque os contemos más cosas. Sólo tenéis que entrenar bien vuestro saque y esperar raqueta en mano hasta **el próximo número.**

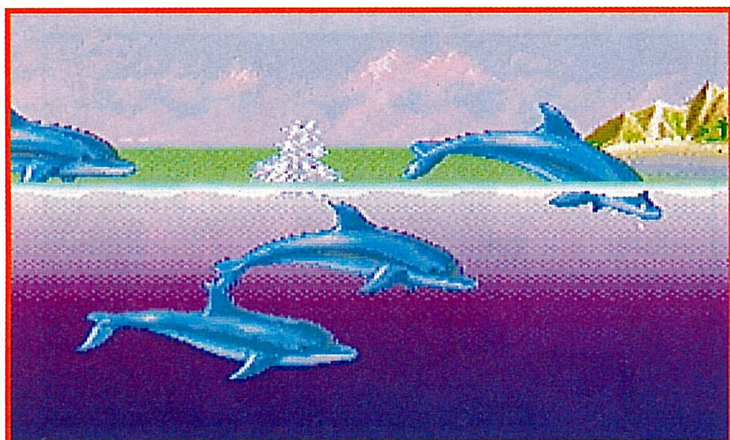


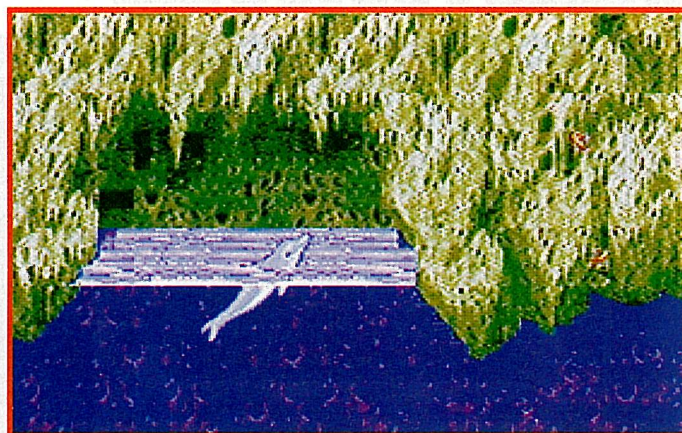












ECCO THE DOLPHIN CD

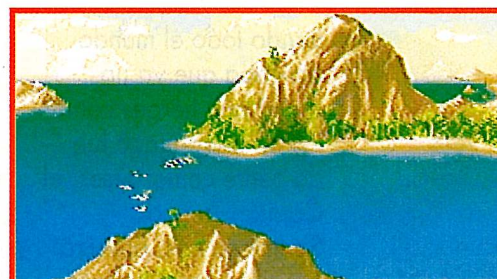
MARAVILLA SUBMARINA

★ Consola: Mega CD ★ Compañía: Sega ★ Tipo: Aventuras
★ Jugadores: 1 ★ Niveles de dificultad: 1 ★ Continuaciones: Passwords

Muchos de vosotros recordaréis o habréis oído hablar anteriormente de Ecco, el joven delfín protagonista de un juego de Mega Drive que fue unánimemente destacado por **la belleza de sus escenarios.** Ahora, Sega nos presenta de nuevo a Ecco y su fascinante mundo marino, pero esta vez en formato CD. De nuevo podremos disfrutar de los viajes por el fondo de los mares en busca de su familia, pero esta vez con unos **gráficos mejorados y una música totalmente apropiada para la ocasión** que te transportará al interior del océano sin necesidad de salir de casa.

Como en la anterior versión, el intrépido delfín tendrá que cantar para obtener mensajes de sus compañeros de especie, intentar descubrir los secretos que esconden los glifos, traspasar barreras de aspecto infranqueable y enfrentarse a peligrosos enemigos que habitan en las aguas profundas.

Toda una odisea en la que se ve envuelto el pacífico animal, de cuya valentía y destreza depende la vida de todos los habitantes de la bahía donde habita. Si queréis saber más sobre este nuevo y prometedor juego, no olvidéis de leer el próximo número de TodoSega. Este inteligente cetáceo necesita tu ayuda.















GUNSTAR HEROES

VUELVE EL HOMBRE

★ Consola: Mega Drive ★ Compañía: Sega ★ Tipo: Acción. ★ Megas: 8
★ Jugadores: 1-2 ★ Niveles de dificultad: 1 ★ Continuaciones: Infinitas

Cuando todo el mundo pensaba que ya no quedaban héroes como los de antes (¿qué fue de gente como Ulises, el Capitán Trueno, Santillana...?), aterriza en la Mega Drive una **nueva saga de guerreros a la antigua usanza: los «Gunstar Heroes».**

En este novedoso cartucho encotraréis acción por los cuatro costados con la excusa de luchar contra la invasión de los malvados. Seis fases, con la novedosa y práctica posibilidad de escoger el orden en el que "atacas", dan paso a un desfile de situaciones de la más impensable variedad. En ellas os sorprenderán **desarrollos verticales y horizontales, las apariciones de los coches, partes de matamarcianos, etc.** Los cuatro niveles de dificultad os ofrecerán la posibilidad de divertiros **a solas** o con la presencia de **dos personajes al mismo tiempo** en la pantalla si juegáis con un amigo.





Si pensábais que ya nada podría hacer subir de nuevo vuestra adrenalina, la mejor receta que podéis encontrar son cartuchos como vuelven las luchas de antaño.





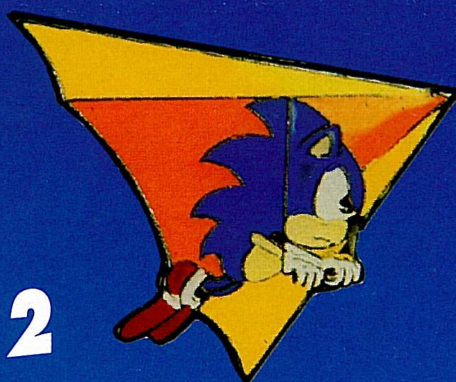




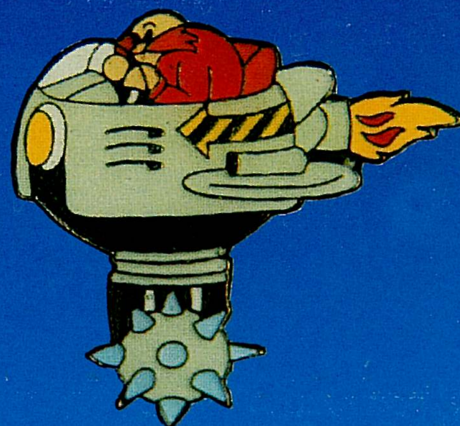


¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

GRATIS
al suscribirte estos 5 alucinantes pins de Sonic 2








Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.




Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.